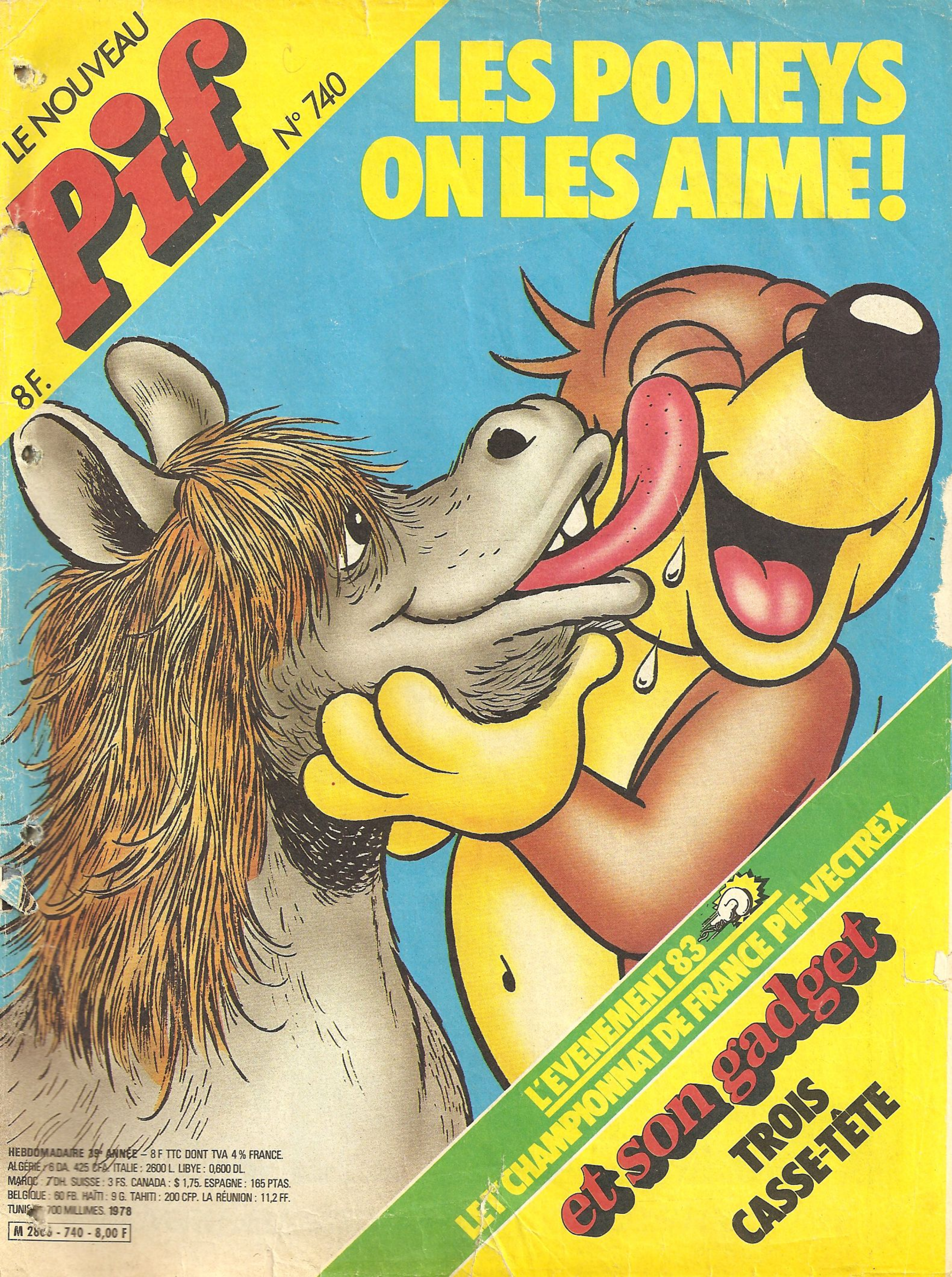

LE NOUVEAU
Pif
N° 740
8F.
LES PONEYS
ON LES AIME !
L'EVENEMENT 83
LE 1er CHAMPIONNAT DE FRANCE PIF-VECTREX
et son gadget
TROIS
CASSE-TÊTE
HEBDOMADAIRE 39e ANNÉE – 8 F TTC DONT TVA 4 % FRANCE.
ALGÉRIE : 6 DA. 425 CFA. ITALIE : 2600 L. LIBYE : 0,600 DL.
MAROC : 7 DH. SUISSE : 3 FS. CANADA : $ 1,75. ESPAGNE : 165 PTAS.
BELGIQUE : 60 FB. HAÏTI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA RÉUNION : 11,2 FF.
700 MILLIMES. 1978
- 740 - 8,00 F

CHRIS DUBALDO ET SON DRÔLE DE VECTREX DANS:

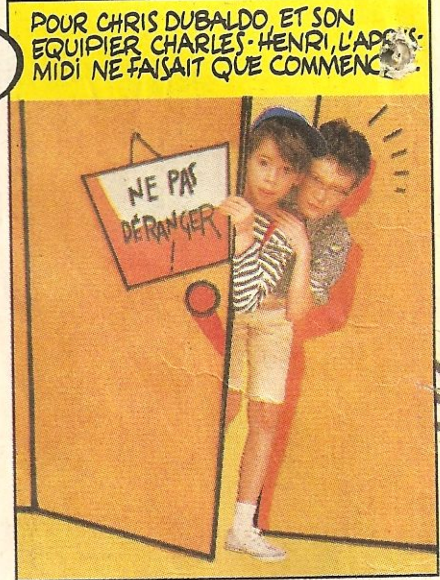
BONSOIR LES PARENTS.

CHRIS DUBALDO, QUI SAIT TOUJOURS TOUT AVANT TOUT LE MONDE, A REUSSI A CONVAINCRE SON PERE DE LUI ACHETER UN VECTREX.

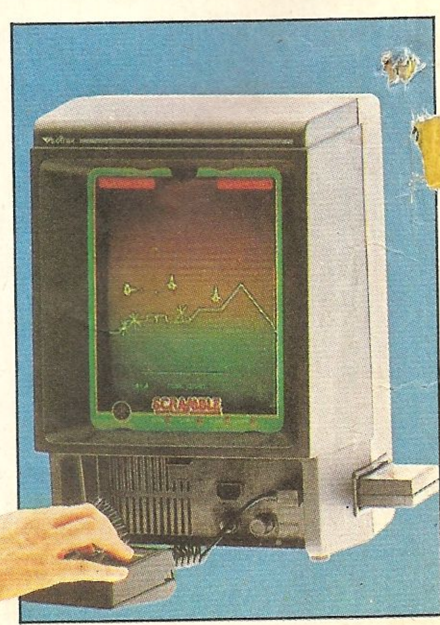
C'ETAIT FACILE. CE NOUVEAU JEU VIDÉO N'A PAS BESOIN DE SE BRANCHER SUR LA TÉLÉ. ON PEUT JOUER OÙ ON VEUT QUAND ON VEUT.

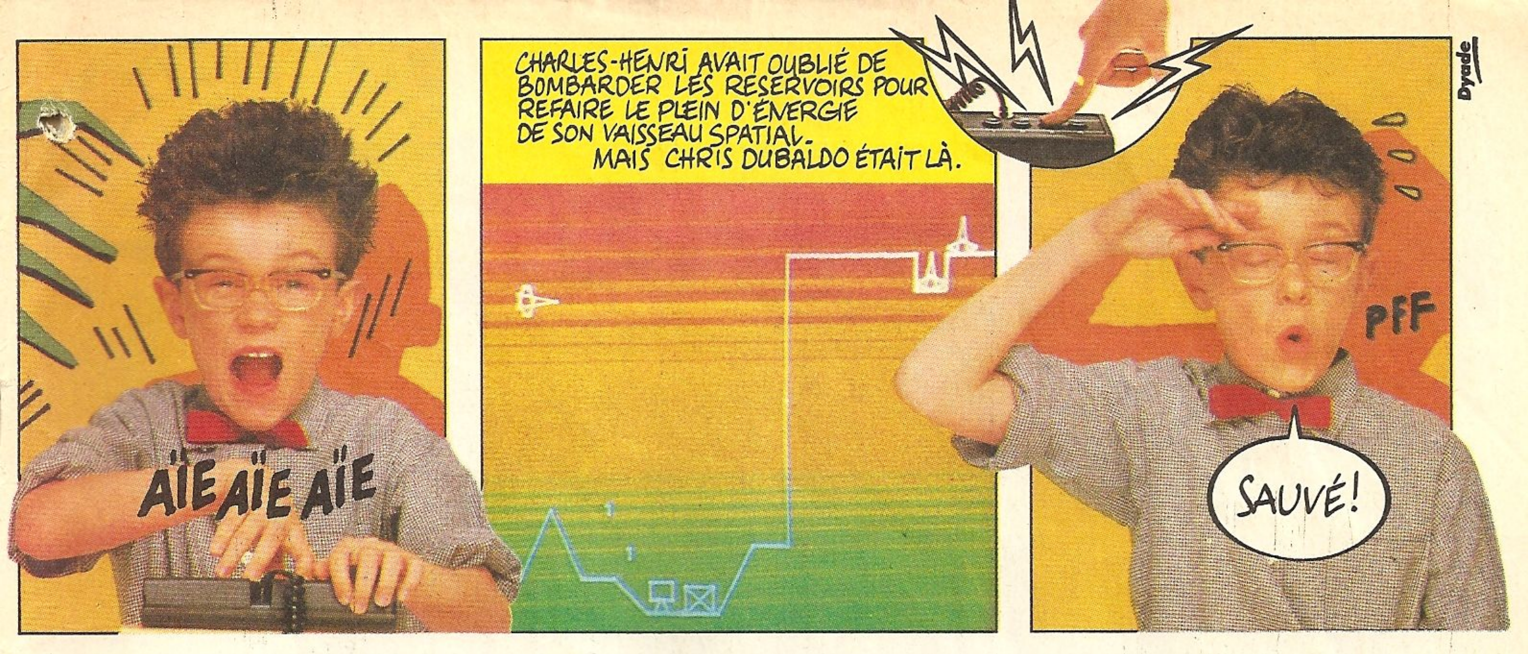
BONSOIR LES PARENTS.



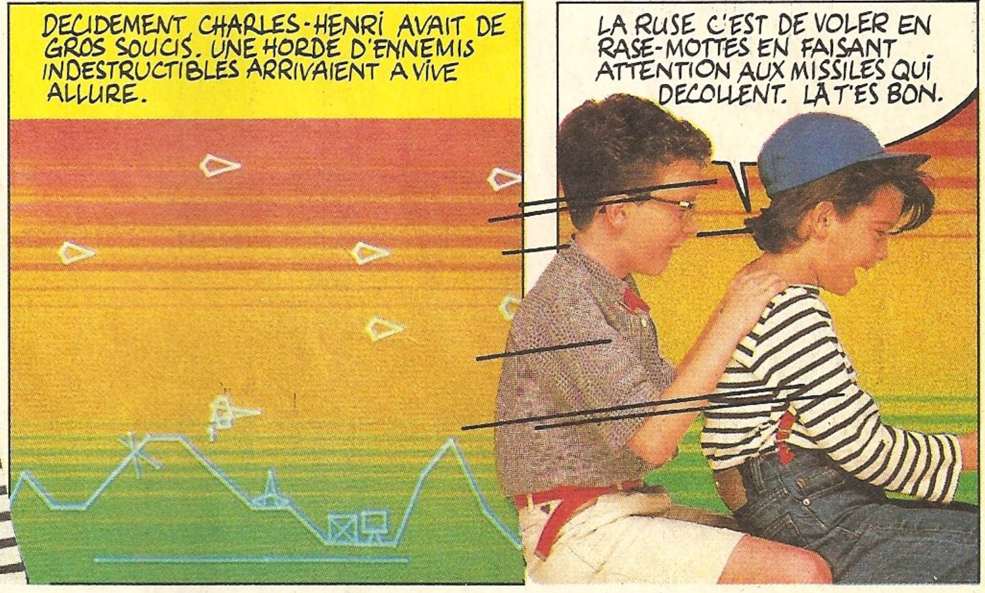














TU VEUX SAVOIR POURQUOI ? ALORS, TOURNE LA PAGE.

VECTREX

INDEPENDENT VIDEO SYSTEM.

LE NOUVEAU JEU VIDEO QUI TE FAIT DECOLLER DE LA TELE.

L'EVENEMENT 83

Tu as découvert dans ce numéro du "NOUVEAU PIF," une carte de participation au CHAMPIONNAT DE FRANCE VECTREX. Ne la perds pas et prends-en bien soin, car c'est elle qui va te permettre de jouer... et de gagner.

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE VECTREX se joue en trois étapes :

1 Si tu as lu attentivement les deux pages qui précèdent, cette première étape va te paraître très simple. Il suffit, en effet, de répondre, **sur ta carte de participation,** par "OUI" ou par "NON" à la question suivante : LE TELEVISEUR FAMILIAL EST-IL NECESSAIRE POUR JOUER AVEC VECTREX?

2 Voici les douze qualités principales du jeu Vidéo électronique VECTREX : **A** - Il est indépendant de la télé familiale. **B** - Avec ses diverses cassettes, il permet de varier les plaisirs du jeu. **C** - Il émet des sons extraordinaires. **D** - Ses images sont d'une parfaite netteté. **E** - Il est rapide et archi-dynamique. **F** - Ses signaux évoluent dans trois dimensions de l'espace. **G** - C'est le reflet fidèle de la réalité. **H** - Etant transportable, il permet de jouer où l'on veut. **I** - On peut jouer à deux. **J** - Il développe les réflexes. **K** - Il a plusieurs niveaux de difficultés. **L** - Il reprend les meilleurs thèmes des grands jeux. Classe ces qualités selon l'ordre de tes préférences, en utilisant pour cela le tableau de classement de ta carte personnelle, et en désignant chaque qualité par la lettre qui la précède. Tu places à la suite du chiffre 1 la qualité qui te semble la plus importante, en face du chiffre 2 celle qui l'est un peu moins, et ainsi de suite, en réservant la douzième et dernière case à la qualité qui te paraît la moins bonne.

3 Tu vas chercher (et trouver) l'un des magasins de France (magasins de jouets, de Vidéo, Grands magasins, etc.) affichant en vitrine le CHAMPIONNAT de FRANCE PIF VECTREX.
Que tu sois fille ou garçon, entre dans le magasin, tu trouveras non seulement un bon accueil, mais aussi le VECTREX qui t'attend.
Le championnat se joue sur la cassette SCRAMBLE (niveau de difficultés 1). Tu joueras avec lui et tu t'efforceras de faire le score le plus élevé possible.

ATTENTION : c'est important. Que tu sois fille ou garçon, fais-toi accompagner par ton père, par ta mère ou par un adulte de plus de dix-huit ans appartenant à ta famille.
C'est très important, parce que l'adulte qui t'accompagne prendra part au championnat et **ses points s'ajouteront aux tiens.** En étant accompagné, tu auras donc un avantage énorme sur ceux qui viendront seuls.
Quand tu auras fait ton meilleur score, fait le constater par le magasin, inscris ton score sur ta carte en présence du revendeur, puis demande lui de tamponner ta carte, ceci permettra de garantir la vérité de ton exploit.

LA PREMIERE ETAPE DU CHAMPIONNAT EST AINSI TERMINEE.

QUELQUES CONSEILS DE COURTOISIE

Tu as intérêt à venir jouer dans le magasin aux heures "creuses," tu pourras ainsi te permettre de jouer plusieurs fois pour obtenir un meilleur score.
Si plusieurs concurrents attendent, ne crée ni bousculade ni énervement, attends patiemment ton tour, ne bloque pas l'appareil. S'il y a file d'attente, toi et l'adulte qui t'accompagne n'aurez droit qu'à une partie chacun.

- **Les gagnantes et les gagnants seront celles et ceux qui auront réalisé les meilleurs scores.** En cas d'ex aequo, il sera tenu compte :
- de la réponse exacte à la première question;
- du classement des qualités. La préférence étant donnée (en cas de scores égaux) aux lauréats qui auront envoyé une liste de qualités la plus proche de la liste type qui se dégagera de l'ensemble des réponses. Ce sont donc les concurrents eux-mêmes qui établiront le classement.

Si certains de tes amis ne possèdent pas Pif, tu leur diras qu'ils peuvent trouver les fiches de participation dans les magasins VECTREX.



LE 1er CHAMPIONNAT DE FRANCE PIF-VECTREX

Maintenant que tu as compris les trois étapes du championnat, voici enfin **quelques conseils pour avoir toutes les chances de gagner.**

- Utilise, pour concourir, uniquement la carte réponse PIF-VECTREX, soit encartée dans LE NOUVEAU PIF, soit remise par un magasin VECTREX. Les copies ou photocopies de la carte ne seront pas admises.
- Remplis complètement ta carte et écris très lisiblement, au stylo, au feutre ou au stylo-bille, ton nom, ton prénom, ton âge, ton adresse complète, ainsi que les mêmes indications pour l'adulte qui jouera avec toi.
- Affranchis ta carte suffisamment et poste-la pour qu'elle parvienne au NOUVEAU PIF avant le vendredi 29 juillet 1983. Attention : c'est la date d'arrivée à PIF et non pas la date du tampon de la poste qui compte.
- Pour des raisons de facilité de dépouillement, les envois sous enveloppe ne seront pas admis.

Un jury composé de :

- Christian Colombani, P.D.G. de M.B. France,
- Jean-Louis Lecesve, Directeur du marketing de VECTREX,
- Gilles Bouté, co-Directeur de l'Agence Dyade,
- Gilles Kremer, co-Directeur de l'Agence Dyade,
- Jean Ollivier, Rédacteur en Chef du NOUVEAU PIF,
- Roger Dal, Responsable des Jeux et Concours de V.M.S. PUBLICATIONS,

contrôlera le bon acheminement des envois, classera les cartes selon les scores et les réponses, et désignera les vingt "couples" (enfant et adulte) admis à la finale.

Cette finale aura lieu à Paris, au mois d'octobre 1983, la date exacte sera précisée ultérieurement. Les frais de transport seront assurés. Les concurrents admis à participer à la finale seront avisés par lettre individuelle. Les premiers prix seront évidemment réservés aux lauréats de la finale. Mais comme il y aura 1000 prix, **tu peux très bien en gagner un, même si tu n'es pas admis à cette finale.** Les scores et les résultats seront publiés dans LE NOUVEAU PIF.

ATTENTION : la participation au Championnat de France PIF-VECTREX est réservée, aux personnes habitant la France métropolitaine.

Ta carte de participation et l'explication que voici sont suffisantes pour participer au Championnat. Cependant, si tu veux avoir plus de détails, demande **le Règlement complet,** tel qu'il a été déposé chez Maître FRON, huissier de justice, 40, rue d'Hauteville, à Paris 10e. Il te sera envoyé par LE NOUVEAU PIF sur simple demande par lettre, accompagnée d'une enveloppe timbrée à ton adresse pour la réponse.

En participant à cette passionnante épreuve de jeu vidéo, tu pourras gagner :

- UNE MAGNIFIQUE CHAINE HI FI A LECTURE PAR LASER,
- L'UN DES TROIS JEUX D'ECHECS ELECTRONIQUES MILTON COMPUTER CHESS d'une valeur de 5000 francs chacun,
- et 1000 autres cadeaux de grande valeur.





PUBLICATIONS PIF-GADGET

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél. : 246.92.25
Télex: EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef :
Jean Ollivier.

Secrétariat général :
Nicole Marliac.

Rédaction :
Jean Ollivier, Roger Lecureux, Claude Bardavid, Roger Dal, Jean Pénichon, Léon Wisznia.

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg.

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur en chef technique), Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.).
Pierre Sebahoun (Abonnements : Tél. : 287 97 40 poste 28).

Promotion, relations extérieures :
Andrée Gigaud.

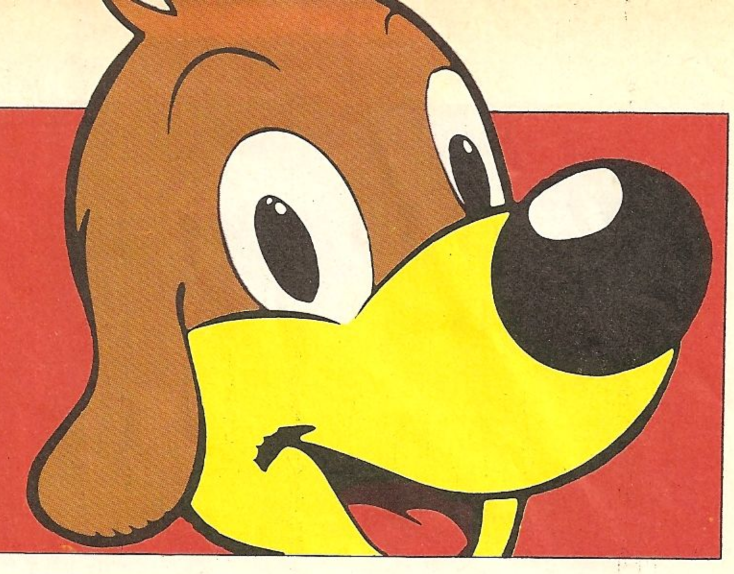
Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél. : 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur).
Suzel Messerschmitt (Chef de publicité).





Pif

Course de poneys













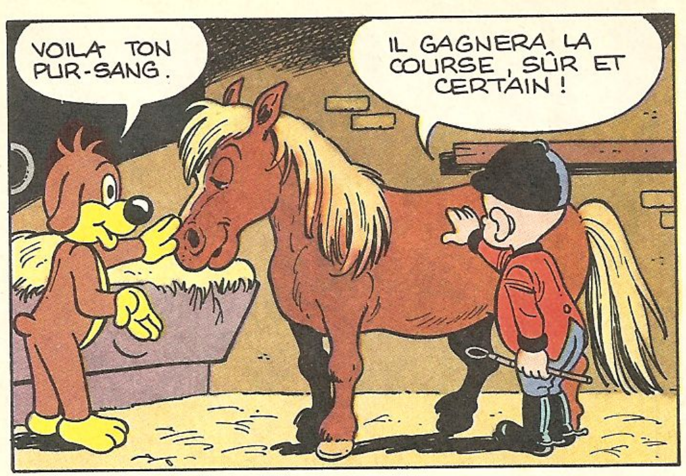








D'APRES C. ARNAL.



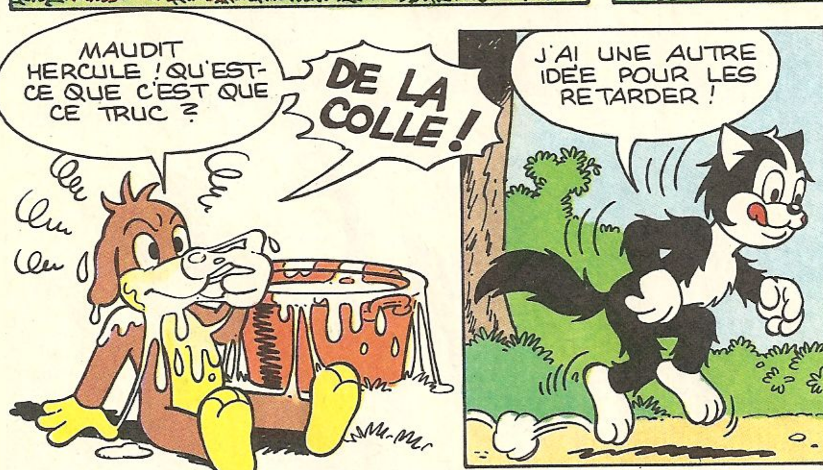


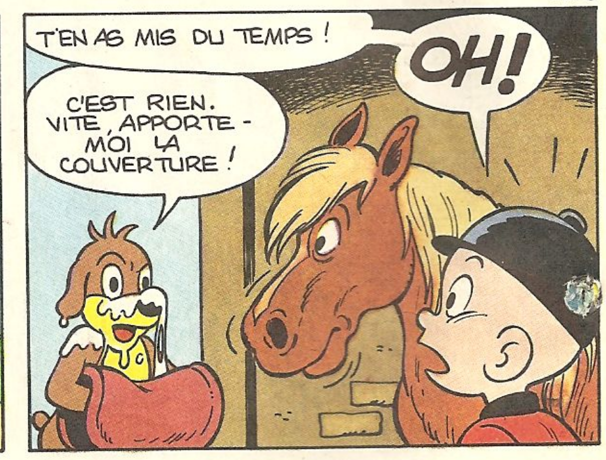






1978











La semaine prochaine, en exclusivité mondiale dans *Pif* :

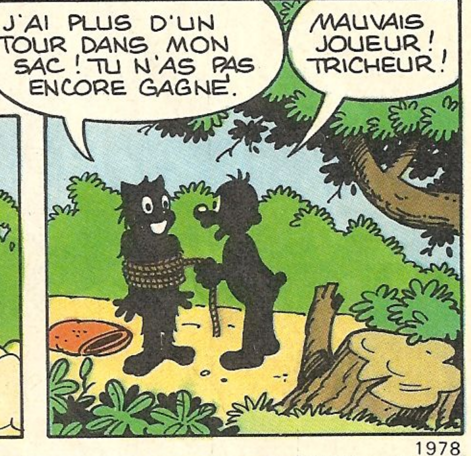

ATTENDS QUE JE T'ATTRAPE !


Y'A QU'UN MOYEN...


SSSSSS
... ET JE VAIS L'EMPLOYER !

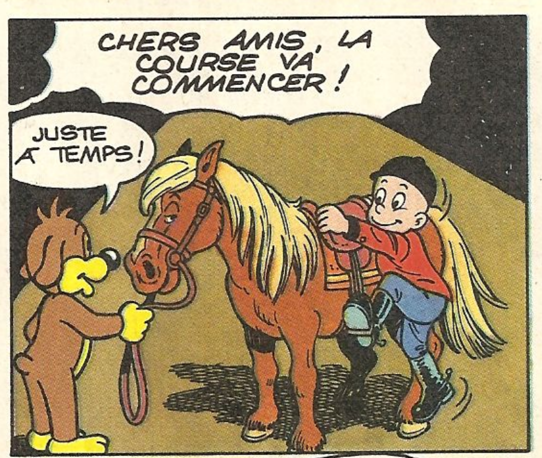

?!

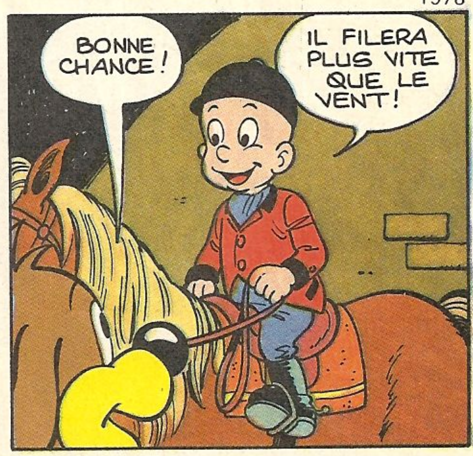

ÇA ALORS !


J'AI PLUS D'UN TOUR DANS MON SAC ! TU N'AS PAS ENCORE GAGNÉ.
MAUVAIS JOUEUR ! TRICHEUR !

1978


LE PARI TIENT TOUJOURS ! TU PERDRAS !
C'EST ÇA. NOUS VERRONS !


CHERS AMIS, LA COURSE VA COMMENCER !
JUSTE À TEMPS !


BONNE CHANCE !
IL FILERA PLUS VITE QUE LE VENT !


PRÊTS ?... PARTEZ !
DÉPART
3

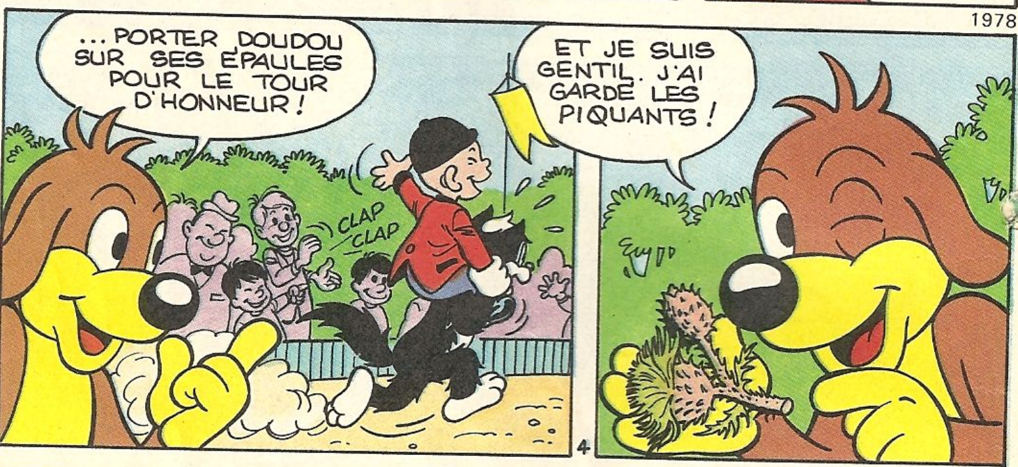
Hiiiiii !!!
VAS-Y !


HÉ !!!
C'EST UNE FUSÉE !


BRAVO!!!
ARRIVÉE


BEN DIS DONC ... J'AI GAGNÉ !
OUI, FINALEMENT, HERCULE T'A BIEN AIDÉ.
1978


SES TRICHERIES LUI ONT FAIT PERDRE SON PARI. ALORS, IL VA...


...PORTER DOUDOU SUR SES ÉPAULES POUR LE TOUR D'HONNEUR !
CLAP CLAP
ET JE SUIS GENTIL. J'AI GARDÉ LES PIQUANTS !
4

NE MANQUEZ PAS, DANS 15 JOURS, LE 1er ÉPISODE D'UN GRAND ALBUM INÉDIT DE LÉONARD:

«LA GUERRE DES GÉNIES»!

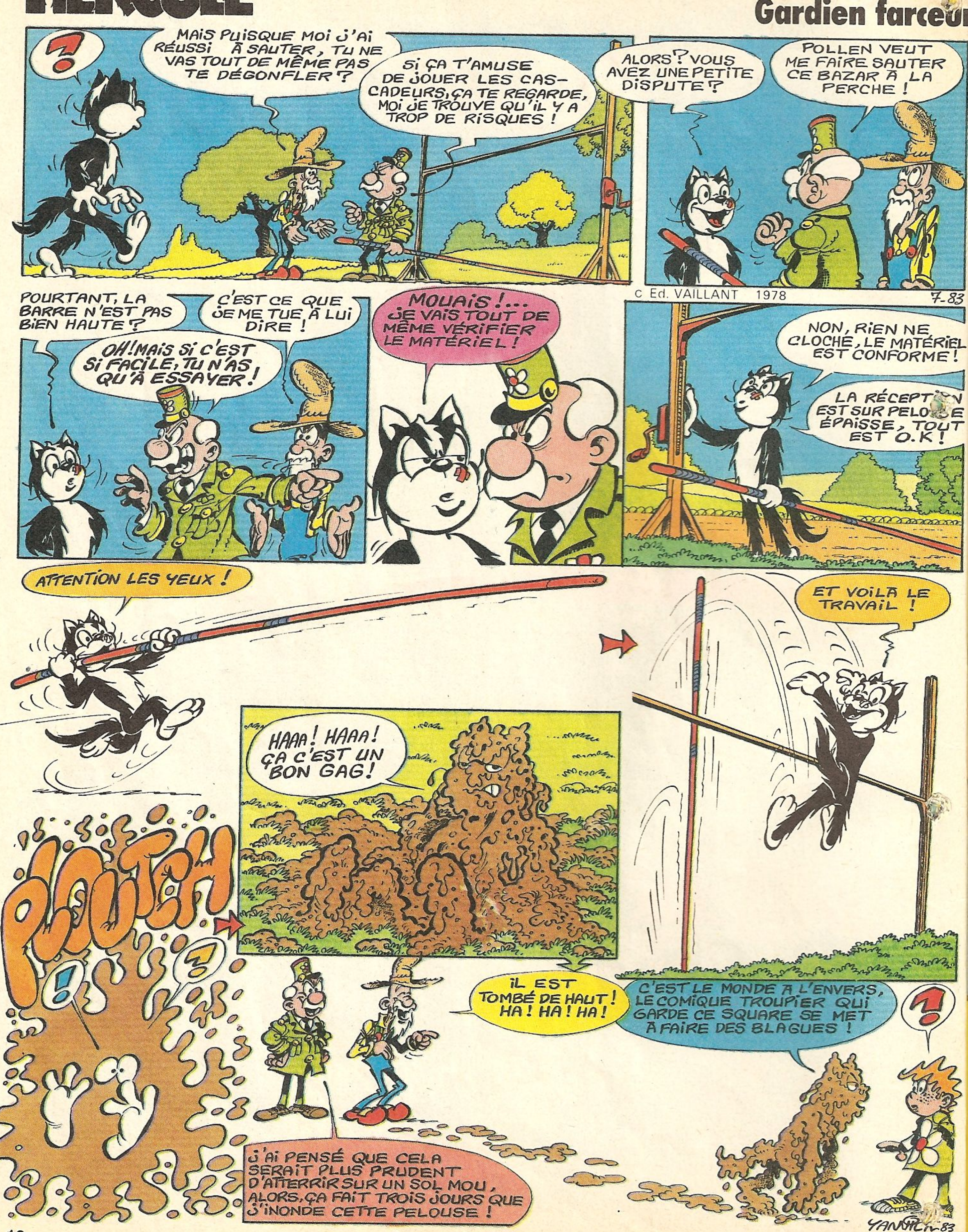
**Quand un génie rencontre un autre génie,
ils se racontent des histoires de génies !
Quand un disciple rencontre une autre disciple,
ils se racontent des histoires de disciples !**

**Pendant 5 semaines, à partir du n° 742,
vous pourrez suivre les aventures inénarrables
de deux génies et de deux disciples...**

Qu'on se le dise, Léonard va frapper très fort !

HERCULE

Gardien farceur



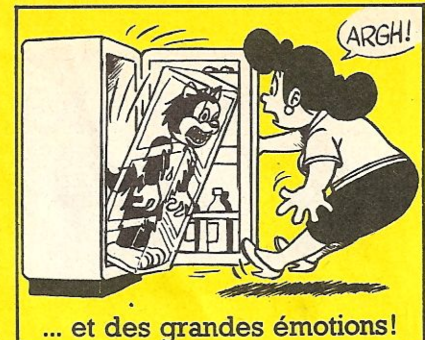
D'APRES C. ARNAL, SCENARIO ET DESSINS : YANNICK.



Le journal des petites faims...



"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



... et des grandes émotions!

HENRI "FRAPPE-VITE"

Il y a trois ans, Henri Leconte était encore le 440e joueur au classement mondial des tennismen professionnels. Aujourd'hui, il figure dans les 30 premiers. Sa principale qualité... la vitesse!

Henri Leconte... Regardez-le bien : Visage poupin – tantôt malicieux, tantôt rageur –, les épaules basses, la démarche un peu balourde... et pourtant, quel joueur!

Tout a commencé parce qu'un beau jour Mme Leconte, sa mère, une ancienne championne de natation et de saut en hauteur, lui met une raquette de tennis dans les mains et le pousse sur le court. La progression du jeune Leconte sera rapide.

Rapide, un adjectif qui revient souvent à propos de Leconte. Mais rapide ne veut pas dire facile. Le temps n'est pas si éloigné où Henri travaillait sans relâche, sacrifiant tous ses loisirs au tennis (mais sans résultat au bout!).

On le traitait de fou, on disait de lui qu'il jouait au-dessus de ses moyens... Il fallut alors toute l'énergie de Maman Leconte pour qu'Henri ne cède pas au découragement et conserve son jeu.

Mais qu'a-t-il donc de si extraordinaire son jeu? Voici ce qu'en dit Ian Tiriac, l'entraîneur du crack Guillermo Vilas : « On le voit souvent tenter les trucs les plus incroyables, qui n'ont pas une chance sur cent de rester dans le court. A n'importe quel joueur, j'interdirais de faire ce que fait Leconte. Mais pour lui, c'est différent, car il peut réussir des coups qu'aucun autre joueur ne pourrait seulement imaginer. »

Capable d'accélérer du fond du court, de servir « canon », Leconte a nombre des qualités qui font le champion de tennis moderne. Mais il a en plus, une stupéfiante vitesse d'exécution à la volée, du jamais vu, de l'unique...

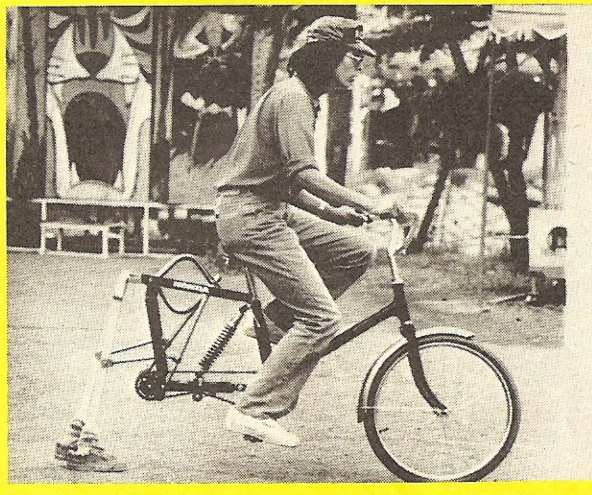
Qu'il corrige ses principaux défauts : un mauvais retour de service, une trop grande irrégularité..., qu'Henri « frappe-vite » frappe juste... et il sera très bientôt le meilleur. Tout le monde le dit, ça doit être vrai!

Photo : PRESSE-SPORTS

LA LETTRE DE PIF

LA NUIT DERNIÈRE, J'AI FAIT UN RÊVE... JE GALOPAIS SUR UN PONEY AU MILIEU D'UN DE CES PAYSAGES SAUVAGES D'IRLANDE OU D'ISLANDE. ET PUIS, JE ME SUIS RÉVEILLÉ, LA TRUFFE DANS LE *SUPER* DE CETTE SEMAINE, ET MON RÊVE EST DEVENU UN RÊVE ENCORE PLUS BEAU !

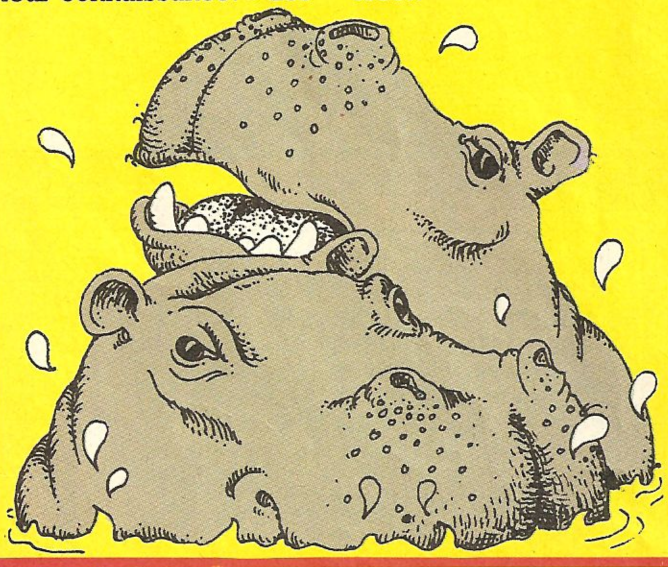
VÉLO JOGGEUR


Photo : ASSOCIATED PRESS

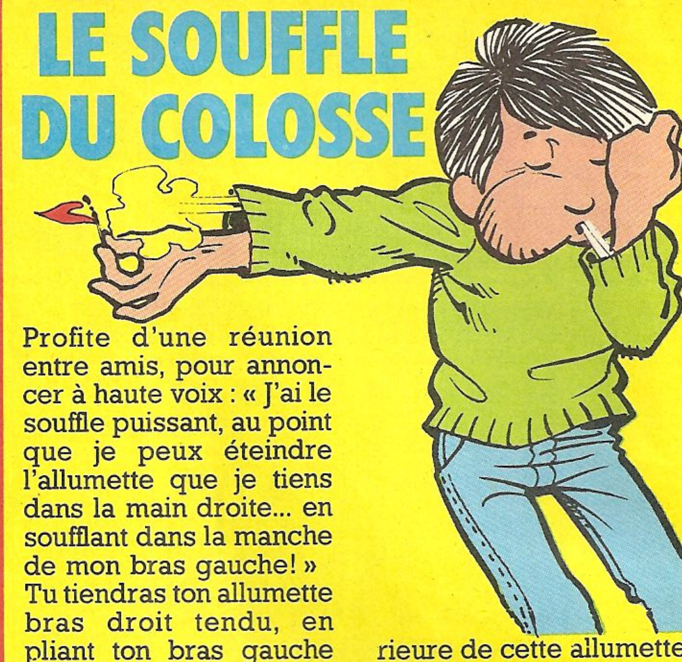
Devant, ça roule! Derrière, ça court! Par un astucieux système, le pédalier permet de commander une paire de chaussures. Peut-être très pratique pour tester la solidité de vos semelles, mais question confort et vitesse, zéro!

HON ! HON ! FAIT L'HIPPOPOTAME

Drôle de mammifère, cet hippopotame... avec ses petits yeux dans l'alignement de ses oreilles, pour lui permettre de vivre à fleur d'eau. En règle générale, le bâillement est chez lui une marque d'agressivité, une façon d'intimider l'autre, de lui dire : « Vise un peu mes canines... Si tu t'approches trop près, tu vas faire leur connaissance! » Les hippopotames sont d'ailleurs d'incorrigibles bagarreurs. A la saison des amours, les mâles se jettent les uns contre les autres – la gueule ouverte, soufflant comme des aspirateurs! – ou se dressent sur leurs petites pattes de derrière pour se laisser tomber de tout leur poids sur leur adversaire... en braillant HON! HON!



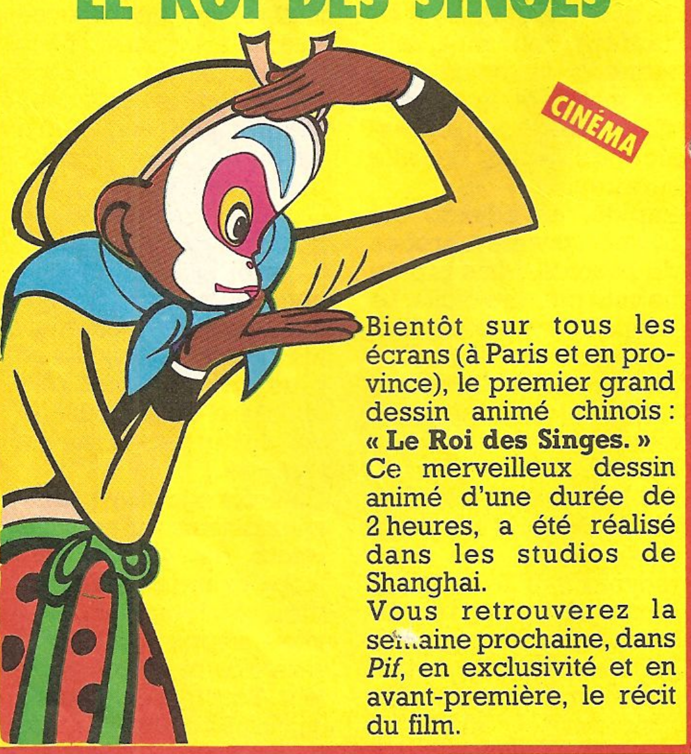
LE SOUFFLE DU COLOSSE



Profite d'une réunion entre amis, pour annoncer à haute voix : « J'ai le souffle puissant, au point que je peux éteindre l'allumette que je tiens dans la main droite... en soufflant dans la manche de mon bras gauche! »
Tu tiendras ton allumette bras droit tendu, en pliant ton bras gauche de façon à pouvoir souffler dans ta manche de chemise. Ton assistance médusée verra tout à coup la flamme faiblir, puis s'éteindre.
Explication : Avant de commencer ton tour, tu auras tout simplement trempé la moitié inférieure de cette allumette dans l'eau (la moitié opposée à la partie soufrée). Quand la flamme atteint cette partie mouillée, elle s'éteint. C'est donc à ce moment-là qu'il faut souffler dans ta manche. (A faire sur le carrelage de la cuisine ou de la salle de bain.)



LE ROI DES SINGES



Bientôt sur tous les écrans (à Paris et en province), le premier grand dessin animé chinois : **« Le Roi des Singes. »**
Ce merveilleux dessin animé d'une durée de 2 heures, a été réalisé dans les studios de Shanghai.
Vous retrouverez la semaine prochaine, dans *Pif*, en exclusivité et en avant-première, le récit du film.



LES DANSEURS DE CORDE

Leur royaume est un fil d'acier! Ils ont la grâce et la souplesse du chat ! S'il l'on tendait un fil de la Terre à la Lune, ils seraient capables de changer de planète...

CON COLLEANO

IL FUT LE PLUS GRAND DES GRANDS FUNAMBULES.

LE MAÎTRE

Photo Marc ÉTAIX

La veille du jour de Noël de l'année 1929, les spectateurs du cirque *B.W. Mills* virent un jeune athlète au teint mat, aux cheveux noirs, vêtu d'un somptueux costume de torero, se présenter devant un fil de 7 millimètres de diamètre... En ce temps-là, ils étaient deux ou trois dans le monde à réaliser le saut périlleux avant.

Con Colléano enchaînait saut arrière et saut avant avec facilité. Il ne tenait pas sur le fil, il dansait, il volait!, avec la légèreté et la grâce d'une ballerine. Son exhibition ne durait que 6 à 7 minutes, mais elle laissait dans la mémoire des spectateurs un souvenir inoubliable.

Ne croyez pas le fil sans danger, le fil est traître. Le moindre écart vous jette brutalement d'une hauteur dangereuse... et vous retombez comme vous pouvez, risquant d'être estropié ou de voir votre mollet arraché comme par un rasoir...

CAPUCINE

L'ÉLÈVE

« J'AI LES JAMBES TECHNIQUES, MAIS LES BRAS NULS. »

Capucine a 15 ans, elle est élève à l'École nationale du cirque. Ne lui demandez surtout pas comment elle est arrivée là, elle ne sait pas. Elle aime, c'est tout.

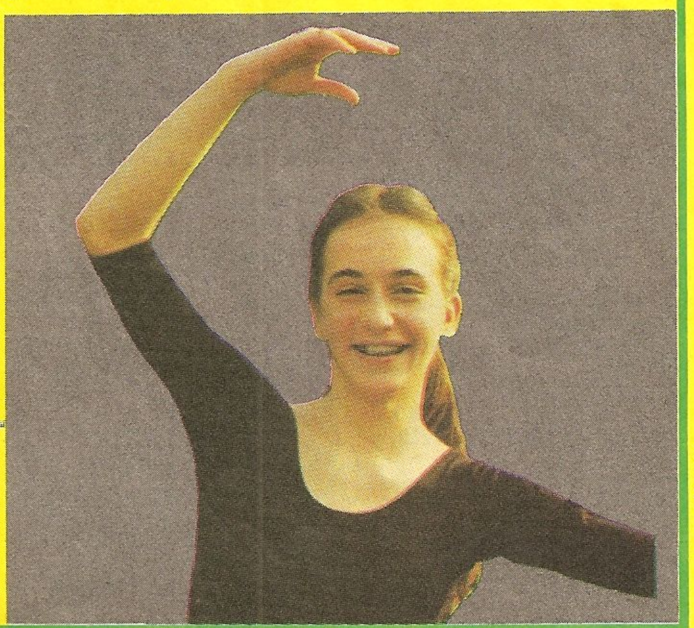
Son petit frère la prend pour une folle; ses parents, qui ne comprennent pas son amour du cirque, exigent avant tout qu'elle ait son bac.

Alors, Capucine met les bouchées doubles; non seulement elle travaille très bien en classe, mais elle est même en 1re, avec un an d'avance.

Le soir, en rentrant, elle fait ses devoirs, puis s'entraîne à faire des équilibres devant sa glace. Pas question de regarder la télé – qu'elle n'aime d'ailleurs pas –, quelques pages d'un roman, et le sommeil la prend par la main.

L'emploi du temps de Capucine est plus que chargé : les mardis et vendredis soir, elle suit les cours de danse au conservatoire de sa ville; les mercredis et samedis après-midi sont consacrés à l'école du cirque... sans parler du lycée, bien sûr.

Capucine sera peut-être un jour une grande funambule; en attendant, elle travaille avec acharnement. On dit d'elle qu'elle a « les jambes techniques », mais « les bras nuls ».


Photo : Marc ÉTAIX



Hou! les amis! Depuis la semaine dernière, le courrier dégringole, que c'en est un plaisir. Je passe la moitié de mon temps à vous lire, et c'est encore un plaisir!
Des paquets de lettres arrivent des quatre coins de France, mais aussi d'Algérie, de Tunisie, du Canada, de Roumanie et du Sénégal.
Le courrier, c'est sacré! S'il le faut, j'y passerai mes dimanches et mes nuits, mais je lirai toutes vos lettres et j'y répondrai. Et n'oubliez pas que *Pif*, c'est vous!

PIF

P.-S. Il en arrive encore, il en arrive toujours! Le facteur de la rue La Fayette appelle ça : une avalanche!

TOUJOURS DES CLUBS

Un copain et moi aimerions fonder un club sur les animaux. Comment faut-il s'y prendre?

Christelle Ferreri, 82100 Castelsarrasin.

Donne-moi des précisions. A mon avis, le club que tu veux créer, doit s'occuper d'une seule espèce d'animaux. Quand vous aurez choisi cette espèce, tu me le fais savoir, et je chercherai à t'orienter vers une organisation qui te fournira aide et renseignements.

Le Club 6 est formé de six jeunes Algériens qui s'occupent de musique et de danse. Deux garçons et quatre filles de 9 à 15 ans qui aimeraient correspondre avec de jeunes Français du même âge.

Mlle Cherif Sihem, 15, rue Hocine Belladjeb Alger (Algérie).

Notre Club I.T. vous informe de son existence. Au programme d'activités : des concours de jeux, de blagues, de dessins.

Club I.T., 59820 Gravelines.

Voilà qui est fait. Bonne chance à tous!

Il y a quelques mois, j'ai fondé le Club S.B.L. (Scorpion-Bélier-Lion), qui compte maintenant une trentaine de membres, âgés de 13 ans, et tous fans de *Pif*. Nous publions un petit journal où nous parlons surtout des livres et des films nouveaux, avec aussi quelques informations d'actualité.

Andrée Petit, 51160 Avenay-Val-d'Or.

Trente membres, tous fans de *Pif*, voilà une bonne compagnie! Je ne sais pas si Avenay est une grande ville, mais toute la jeunesse sera bientôt à S.B.L.! J'espère que vous me ferez connaître vos activités! En attendant, j'aimerais recevoir un exemplaire de votre journal. Amitiés à tous!



POÈTES ET ÉCRIVAINS

Pour Pif, mon meilleur ami, mais aussi pour Hercule. J'ai écrit ce poème spécialement pour vous. J'espère que vous le trouverez beau, et que vous serez contents.

L'abeille est belle
dans sa robe de dentelle.
Elle vole au-dessus
des fleurs
qui portent du bonheur.
Elle apporte du miel
à sa reine.
La reine le goûte
et meurt.
Car c'était du fiel.

Laurence Mochez, 62790 Leforest.

Merci Laurence. Je ne m'attendais pas du tout à cette fin... qui ravit ce diable d'Hercule!

Je viens d'écrire un livre, et je voudrais le faire publier (du moins essayer). Je ne sais où m'adresser ni comment m'y prendre.

Thierry Calmettes, 93330 Neuilly-sur-Marne.

Je suis en train d'écrire un livre en me servant des petits dessins que tu publies de part et d'autre du titre du *Petit Pif*. Pourrais-je le publier?

Louis Hervé, 88240 Bains-les-Bains.

Envoyez-moi vos œuvres. Je les ferai lire à Jean Ollivier, mon rédacteur en chef, qui s'y connaît, car il a écrit au moins 25 romans! Je suis sûr qu'il les lira avec attention.

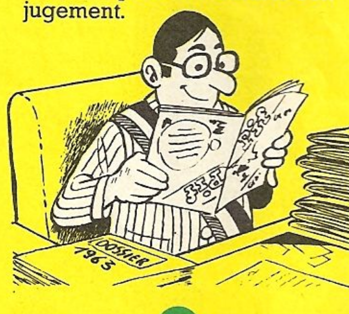


BRAVO! MONSIEUR LE MAIRE...

Incroyable, mais vrai. Cher Pif, je t'annonce que le maire de Pierrefitte lit *Le Nouveau Pif*.

Jean-Louis Luppins, 93380 Pierrefitte.

Je suis sûr que Monsieur le Maire n'est pas le seul maire de France qui lise *Le Petit Pif* et *Le Nouveau Pif*; mais, si tu le rencontres, dis-lui que je l'encourage vivement à continuer. Il peut d'ailleurs m'écrire pour me donner son jugement.



LE PETIT HERCULE

Une lettre qui va bien faire plaisir à Hercule... Se peut-il que mon copain matou ait pu suggérer le texte à Alain? Je n'ose le penser.

Le plus beau de tous les chats, c'est Hercule!
Ce chat qui collectionne les indigestions et les beignes.
Il est tout le temps parmi les espions;
Pif ne lui arrive pas à la cheville.
Tonton et Tata la grosse ne font que l'embêter.
Mais il se vengera bien un jour!



AH... AH... ANIMAUX

Je trouve fantastiques les aventures de Cogan. Il en a de la chance de vivre en pleine nature. Ah! si je pouvais un jour, moi aussi, vivre des aventures avec des animaux sauvages...

Mireille DEBLIN 75014 PARIS.

Dis-moi Pif, je voudrais faire quelque chose pour la défense des animaux. A qui dois-je m'adresser?

Céline DURIEUX, 13000 MARSEILLE.

Cogan fait des émules! Ne t'impatiente pas, Mireille, tu auras peut-être l'occasion, un jour, de vivre de pareilles aventures! Sait-on jamais...
Mais en attendant, pour Céline, Mireille et tous ceux qui veulent agir pour défendre les animaux, je vous conseille de vous adresser à :
Panda Jeunesse
W.W.F. France,
14, rue de la Cure
75016 Paris.
Vous envoyez votre courrier à Sally, qui se fera une joie de vous répondre.



UNE ÉNIGME DE LA VIE

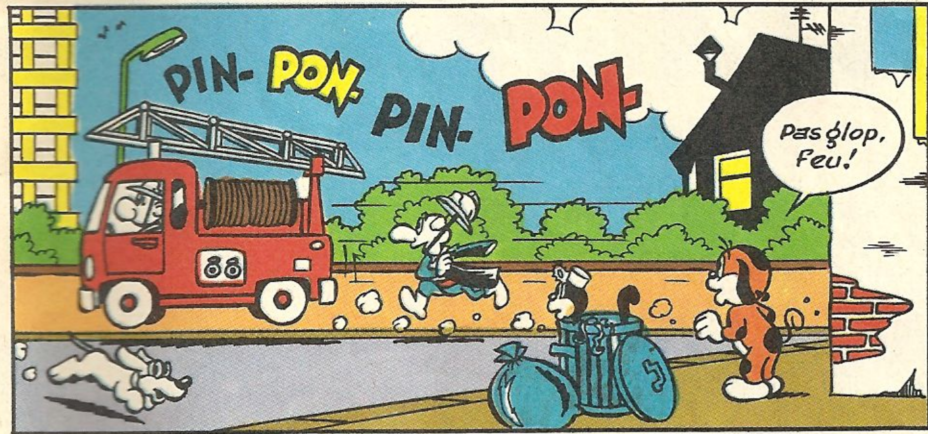
Cher Pif, aide-moi à trouver une solution à une question difficile. Un bébé est né le 29 février. Est-ce que sa famille ne lui fêtera son anniversaire que quatre ans plus tard? Je ne vois pas de réponse! C'est compliqué...

Sabry Kassouri, Constantine (Algérie).

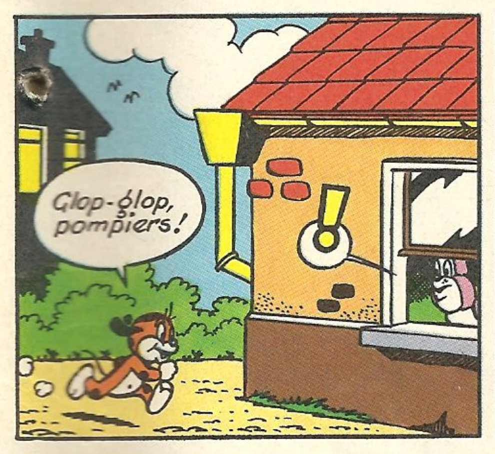
C'est dur, surtout pour les cadeaux! Mais dans la réalité, c'est simple : Ou bien on fête l'anniversaire le 28 février, ou bien le 1er mars. Et pourquoi pas le 28 février et le 1er mars?

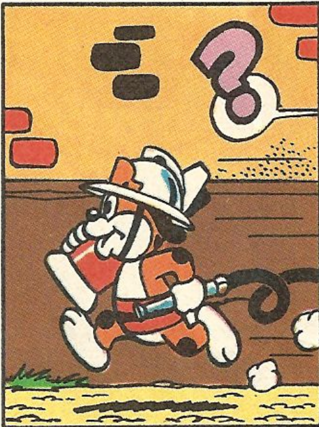


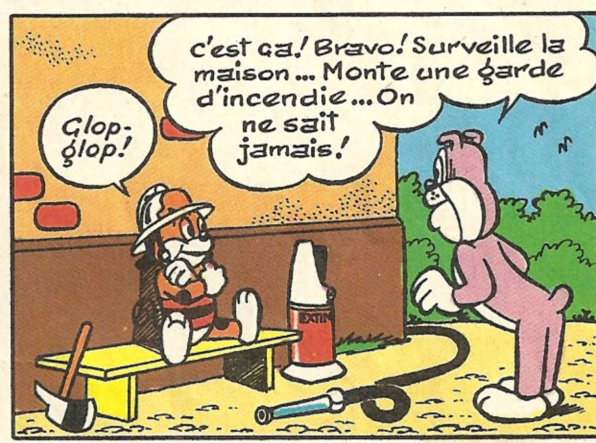
Au feu !



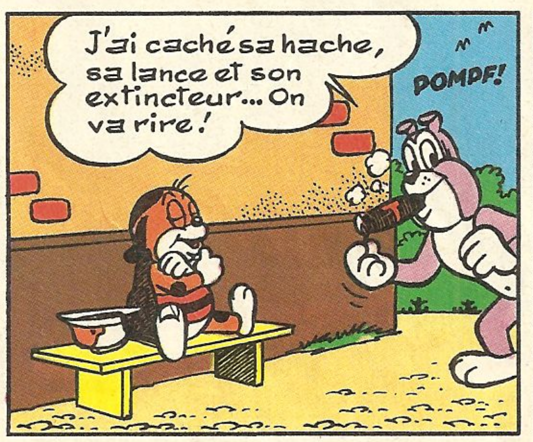


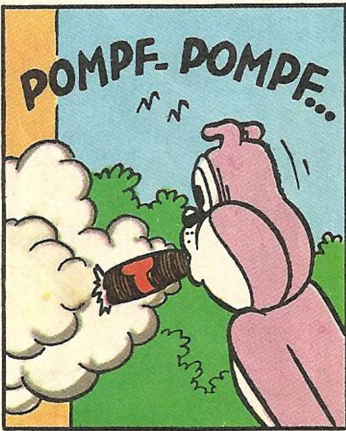




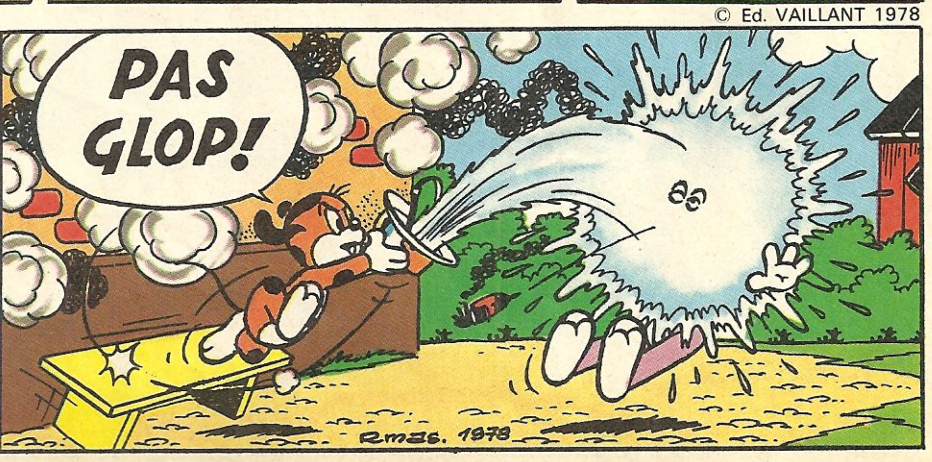












SCENARIO ET DESSINS : R. MAS.


LA PRISE DE
AF9
Brun

LA TARTINE.

Alertée, toute l'armée Action Force s'était immédiatement massée autour de l'étrange véhicule : tout blanc, étincelant, laissant échapper une légère fumerolle visible dans le ciel à des milliers de kilomètres. Et qui, curieusement, sentait bon le chocolat.

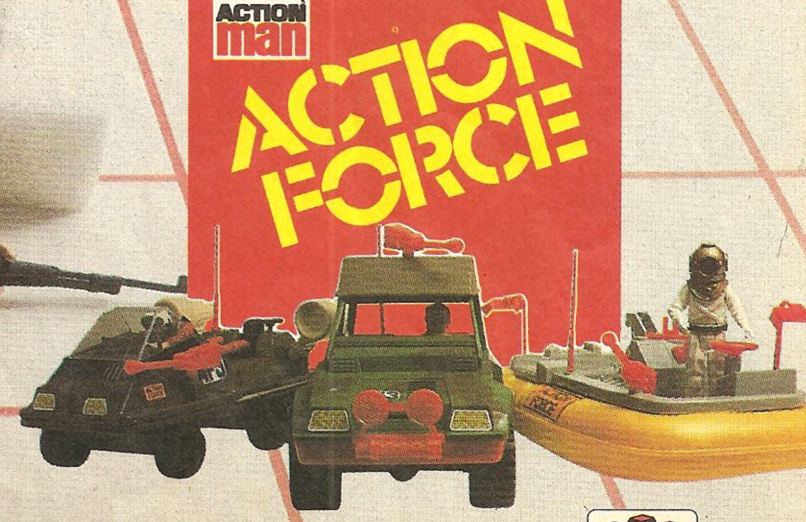
Un grand silence succédait enfin à l'agitation de ces dernières heures. On avait craint le pire. Toutes les télévisions du monde annonçaient qu'une soucoupe volante allait percuter la terre et s'écraser sur la ville.

Maintenant, tout était calme. Peut-être trop calme ? Une foule de curieux continuait à s'agglutiner sur la place. Le Président, lui aussi, était là. D'un geste, il ordonna que les commandos Action Force inspectent l'appareil de plus près. Un fantassin fut désigné pour escalader la soucoupe volante.

Canons. Bazookas. Fusils mitrailleurs cliquetèrent, prêts à ouvrir le feu au moindre incident. Simultanément, un radio Action Force émettait des messages de bienvenue. Mais sans résultat.

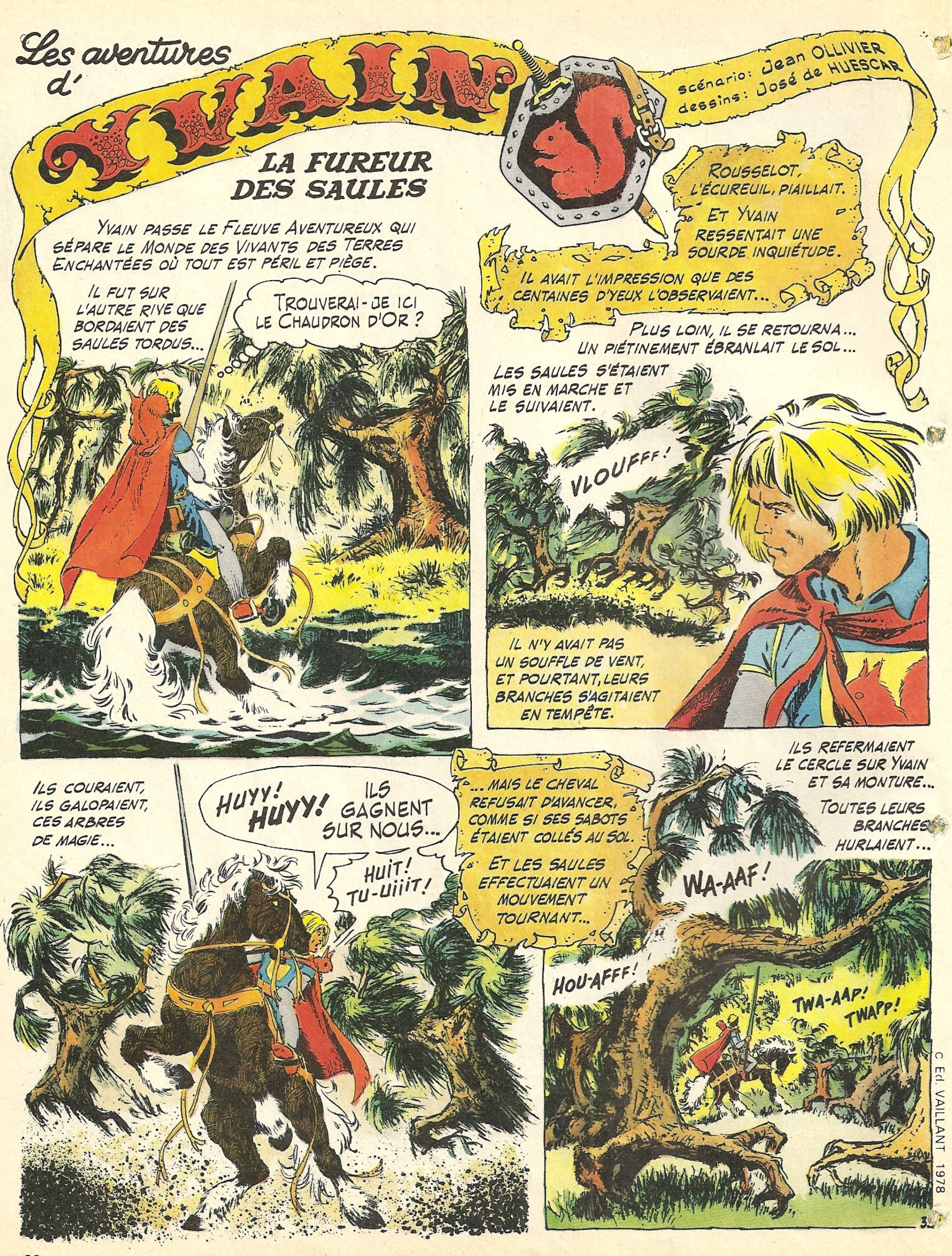
Tout à coup, l'appareil s'ébranla. Frémit. Rugissant de ses quatre réacteurs atomiques. Et disparut à la vitesse d'un météore.

Tout simplement, il était 8 heures. J'avais tout juste le temps de boire mon chocolat. Grignoter mes tartines. Ranger tous mes petits personnages et engins Action Force. Et partir à toute vitesse pour l'école.

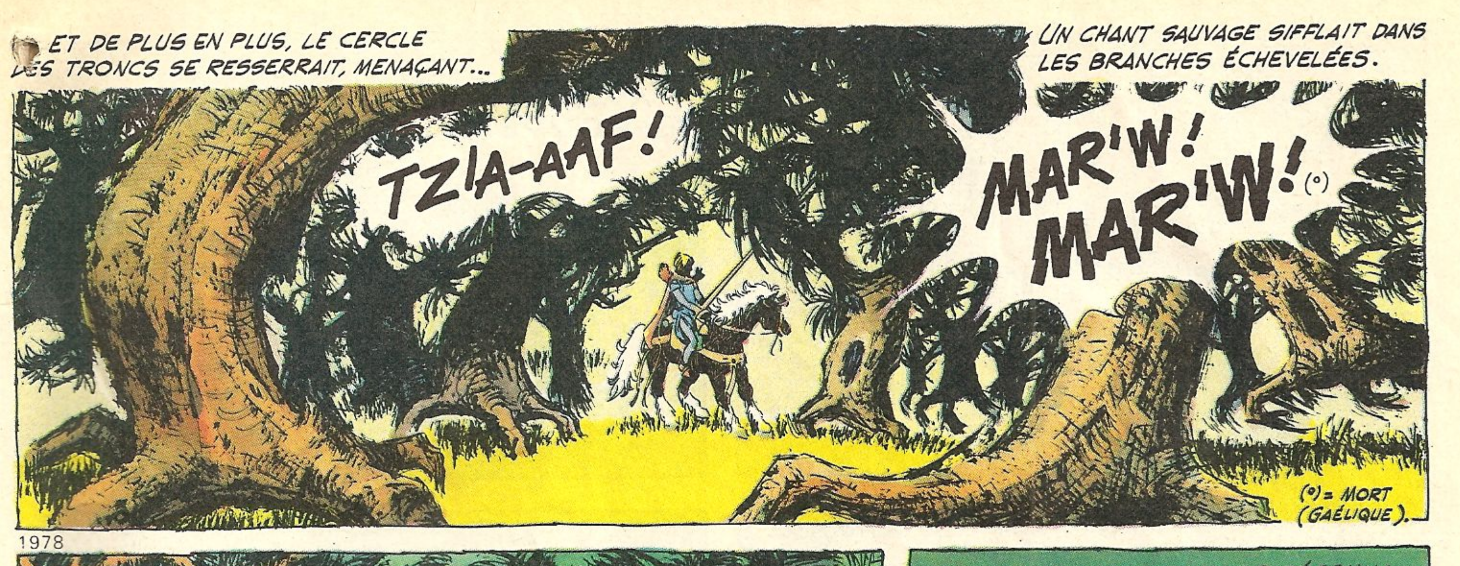


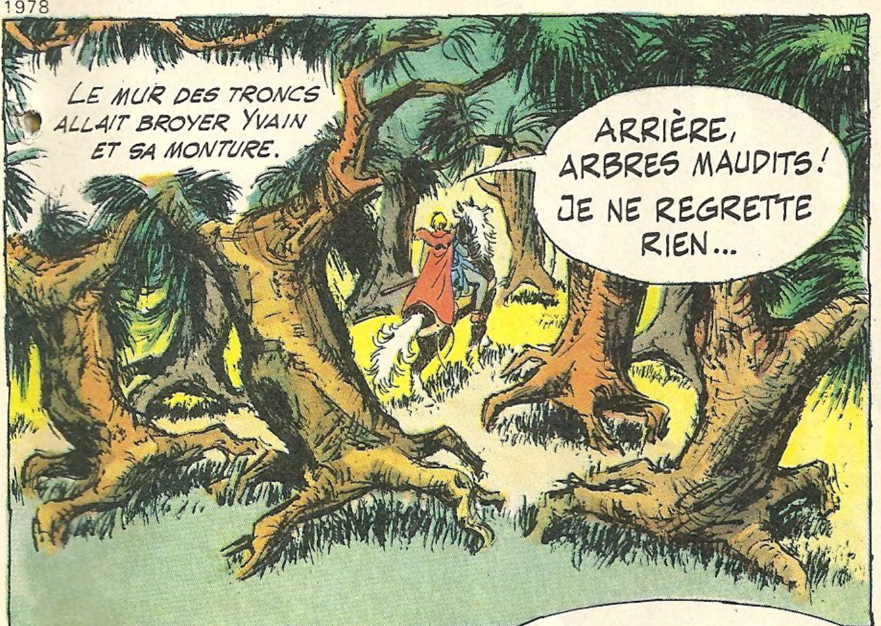
Toute la collection Action Force est en vente chez ton marchand de jouets.



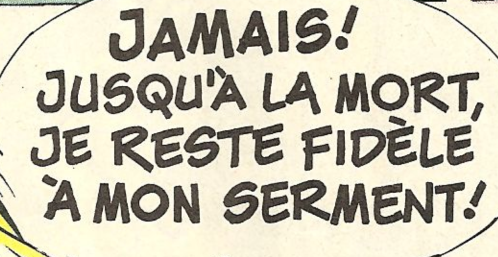


Les aventures d'
YVAIN
scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR
LA FUREUR DES SAULES
YVAIN PASSE LE FLEUVE AVENTUREUX QUI SÉPARE LE MONDE DES VIVANTS DES TERRES ENCHANTÉES OÙ TOUT EST PÉRIL ET PIÈGE.
IL FUT SUR L'AUTRE RIVE QUE BORDAIENT DES SAULES TORDUS...
TROUVERAI-JE ICI LE CHAUDRON D'OR ?
ROUSSELOT, L'ÉCUREUIL, PIAILLAIT.
ET YVAIN RESSENTAIT UNE SOURDE INQUIÉTUDE.
IL AVAIT L'IMPRESSION QUE DES CENTAINES D'YEUX L'OBSERVAIENT...
PLUS LOIN, IL SE RETOURNA... UN PIÉTINEMENT ÉBRANLAIT LE SOL...
LES SAULES S'ÉTAIENT MIS EN MARCHE ET LE SUIVAIENT.
VLOUFFF!
IL N'Y AVAIT PAS UN SOUFFLE DE VENT, ET POURTANT, LEURS BRANCHES S'AGITAIENT EN TEMPÊTE.
ILS COURAIENT, ILS GALOPAIENT, CES ARBRES DE MAGIE...
HUYY! HUYY! ILS GAGNENT SUR NOUS...
HUIT! TU-UIIIT!
... MAIS LE CHEVAL REFUSAIT D'AVANCER, COMME SI SES SABOTS ÉTAIENT COLLÉS AU SOL.
ET LES SAULES EFFECTUAIENT UN MOUVEMENT TOURNANT...
ILS REFERMAIENT LE CERCLE SUR YVAIN ET SA MONTURE...
TOUTES LEURS BRANCHES HURLAIENT...
WA-AAF!
HOU-AFFF!
TWA-AAP! TWAPP!









ALORS, UN RIRE JOYEUX SECOUA LES BRANCHES, ET D'UN SEUL COUP LES SAULES FURIEUX SE TRANFORMÈRENT EN UNE NUÉE D'OISEAUX MULTICOLORES.

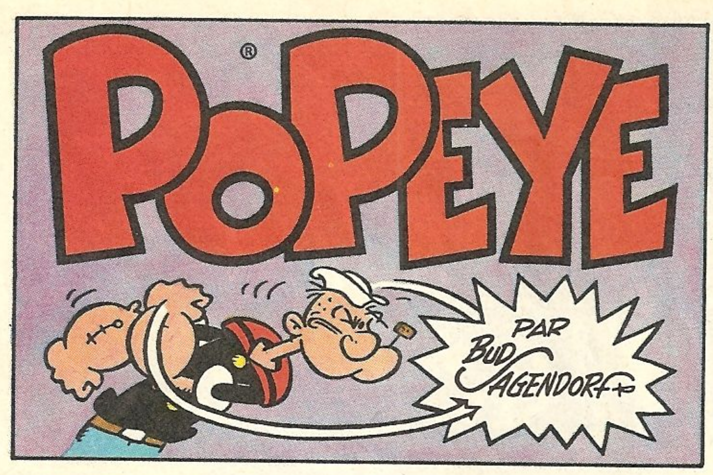
TU ES DIGNE DE POURSUIVRE TA QUÊTE, YVAIN... TU AS DÉFIÉ LA MORT...

HORMIS LES OISEAUX, IL N'Y AVAIT ÂME QUI VIVE.

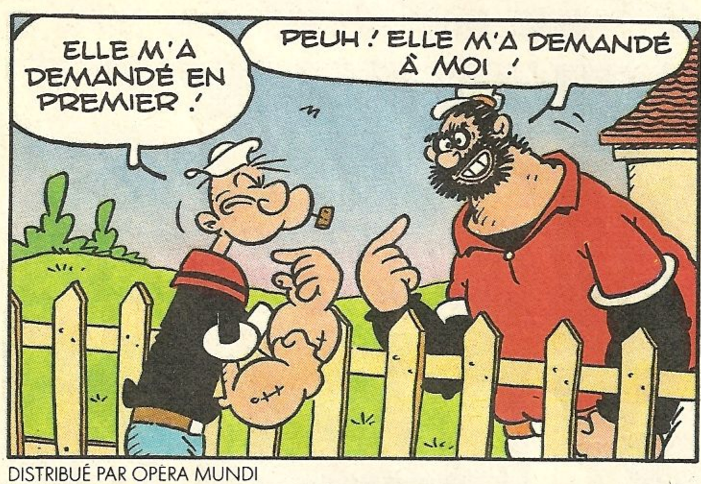
.. ET ICI S'ACHEVA CETTE AVENTURE D'YVAIN.

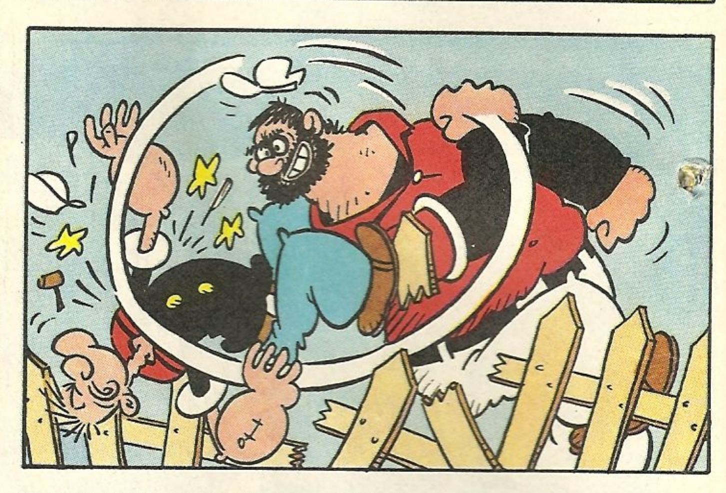
34

La semaine prochaine : **LE CHATEAU ETINCELANT**

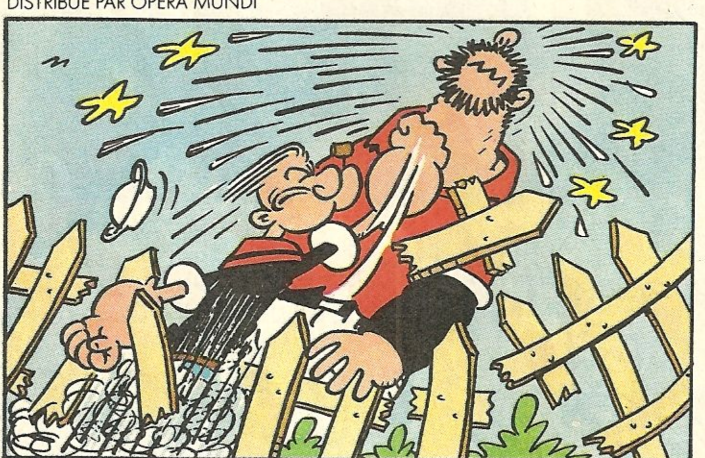


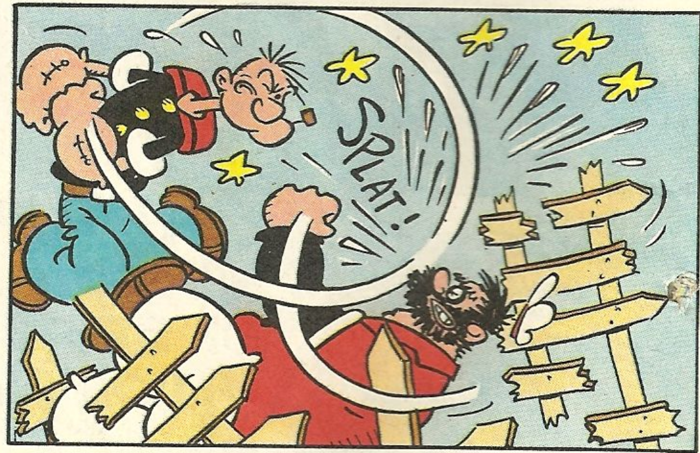




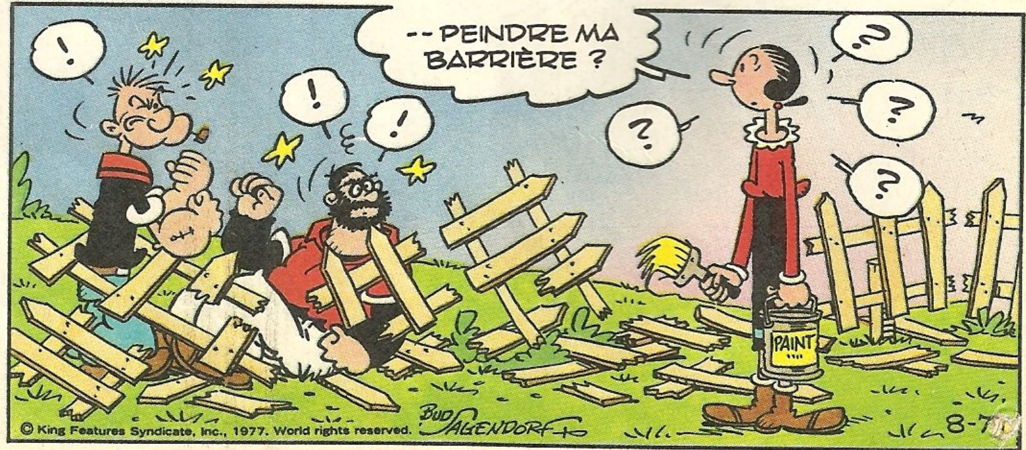


DISTRIBUÉ PAR OPERA MUNDI





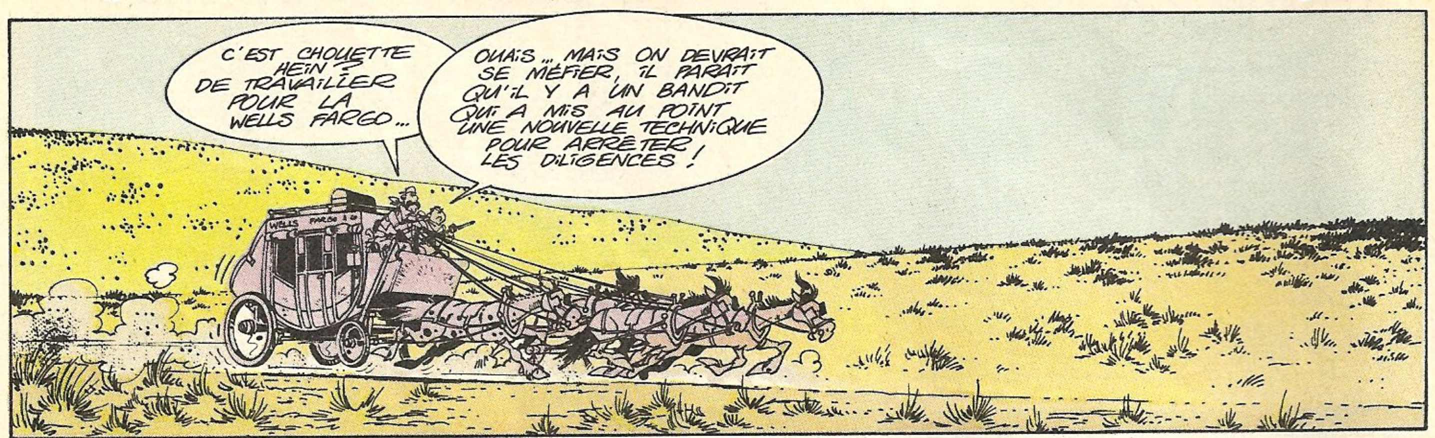


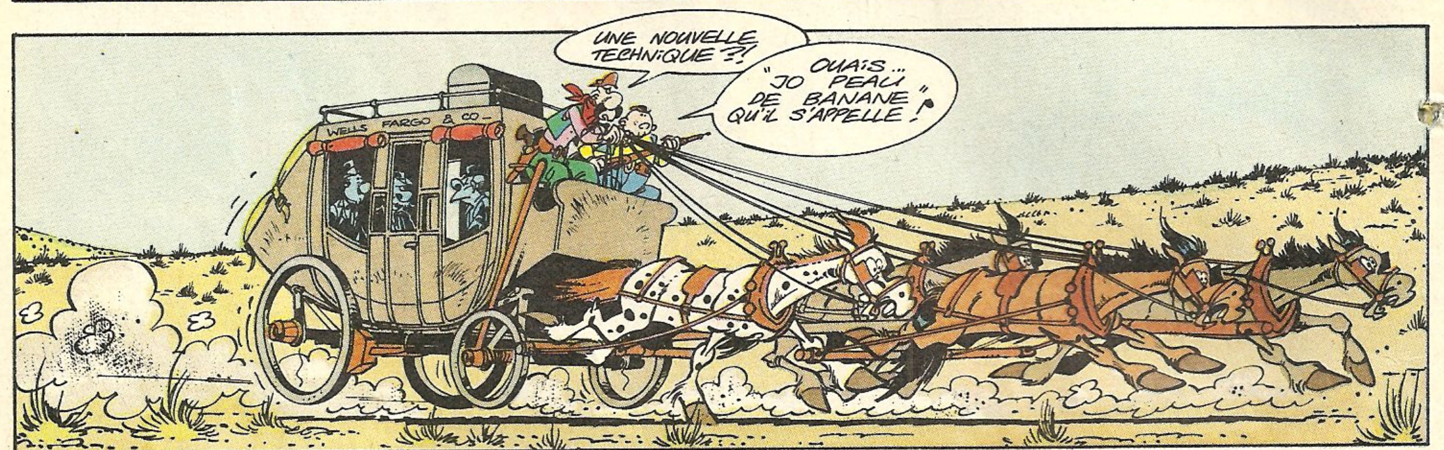



TU PEUX TOUT AVOIR
A COUPS DE POINTS!
Coca-Cola
DISQUE VOLANT
120 points
ÇA VA SWINGUER CHEZ
INVITATIONS "BOUM"
200 points
Coca-Cola
POIGNETS TENNIS
120 points
Coca-Cola
TAILLE-CRAYON
100 points
Coca-Cola
CLASSEUR
200 points
PORTE-CLÉS LAMPE
120 points
Coca-Cola
TRADE MARK
TROUSSE A CRAYONS
160 points
Coca-Cola
TIRELIRE
120 points
LACETS
60 points
Coca-Cola
Coca-Cola
CEINTURE
240 points
Buvez
Coca-Cola
DÉCAPSULEUR
180 points
PENDENTIF CAPSULE
150 points
Coca-Cola
LA BOUTIQUE
12 OBJETS AU CHOIX
LA BOUTIQUE
Vite, collectionne les points de Coca-Cola et reçois tout de suite l'objet de ton choix.
Tout est expliqué, sur les emballages promotionnels de Coca-Cola. Et si tu es malin,
ne perds pas de temps, car plus on joue vite, plus on peut obtenir d'objets.
Cette promotion avec obligation d'achat est valable uniquement en France Métropolitaine. Date limite d'envoi des demandes le 30/11/83.
Buvez
Coca-Cola
MARQUE DEPOSEE
McCANN-ERICKSON
Coca-Cola et Coke sont des marques déposées qui identifient le même produit de The Coca-Cola Company.



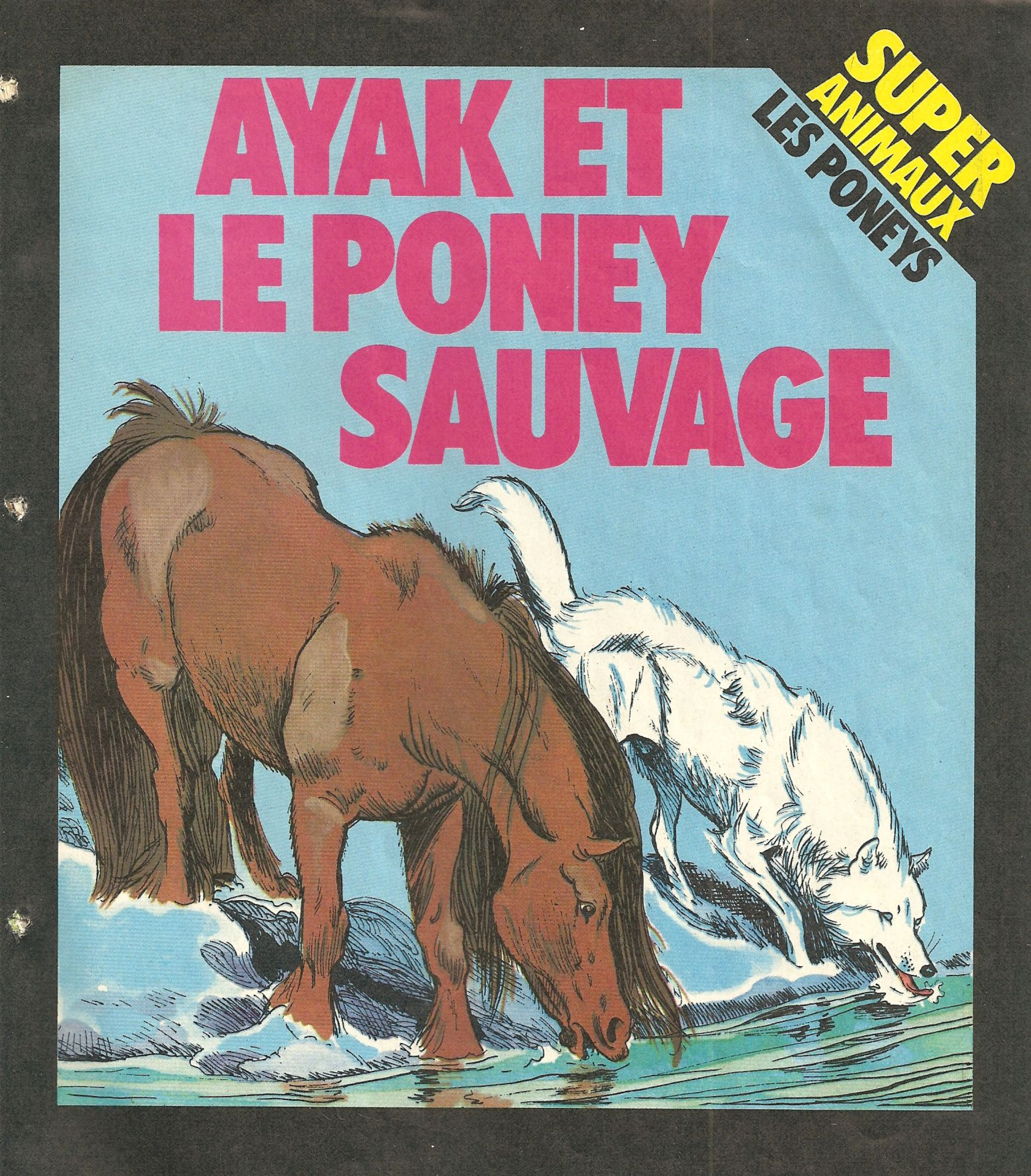
Pas de peau !





JO PEAU DE QUOI!!!?

SCÉNARIO : CORTEGGIANI – DESSINS : TRANCHAND.



+ UNE ENQUETE :
Tout sur le poney





Frédéric/JACANA

LES PONEYS, ON LES AIME !

Si mignon, si petit, si doux au toucher, si... schcreugneugneu le poney! On a envie de le prendre dans ses bras pour le câliner, et même de l'installer dans sa chambre à côté de ses ours en peluche. Mais attention, le poney n'est pas un jouet!

Au premier regard, le poney a l'air d'un cheval qui n'a pas grandi, d'une miniature. Mais la comparaison s'arrête là. S'il est vrai que le poney diffère du cheval pour la seule raison qu'il mesure moins de 1,50 mètre au garrot, cela ne veut pas dire qu'il ait moins de personnalité ou moins de caractère, bien au contraire!

LE CONNAÎTRE POUR LE COMPRENDRE

Longtemps, d'ailleurs, le poney eut mauvaise réputation.

En réalité, comme tout animal domestique, le poney doit être dressé. Et pour le dresser, il convient de le connaître, et même de le comprendre.

Chaque espèce de poney possède bien sûr ses qualités propres (voir pages suivantes); mais qui veut monter à poney, doit tenir compte de quelques traits de caractère.

PLUS MALIN QUE LE CHEVAL

Le poney a une très bonne mémoire, on le dit plus malin que le cheval. Méfions-nous, cette mémoire est à double tranchant. Le poney retient aussi bien les bons exemples, que les mauvais... Il est donc important d'agir toujours de la même façon envers lui :

- s'approcher de lui du côté gauche;
- lui parler sans élever la voix;
- employer les mêmes mots, pour les mêmes ordres;
- le flatter par une légère tape sur le cou;
- éviter tout geste brusque ou agité.

IL A BESOIN D'UN CHEF

Jadis, le poney vivait en troupeau, où chaque animal avait une place bien déterminée.

Chaque troupeau ayant son chef, le cavalier doit agir de telle manière que le poney l'accepte comme chef. Cela exige du temps, et de ne jamais se mettre en colère. Sous un cavalier coléreux, le poney devient craintif et angoissé. Il n'a plus qu'une idée en tête : s'enfuir!

Plus compliqué qu'un ours en peluche, n'est-ce-pas? Mais de grandes joies au bout de l'effort.

Pour tout renseignement : Poney Club de France, 15, rue Mesnil, 75116 Paris.
3 Livres : – *Mon Ami le poney* (éditions Lavauzelle).
– *Poneys en liberté* (éditions Lavauzelle).
– *Initiation au poney* (Hachette).

CEUX QU'ON TROUVE EN FRANCE

Vous les rencontrerez peut-être... Nés en France ou dans le nord de l'Europe, ils ont en commun une exceptionnelle robustesse doublée d'une grande faculté d'adaptation.

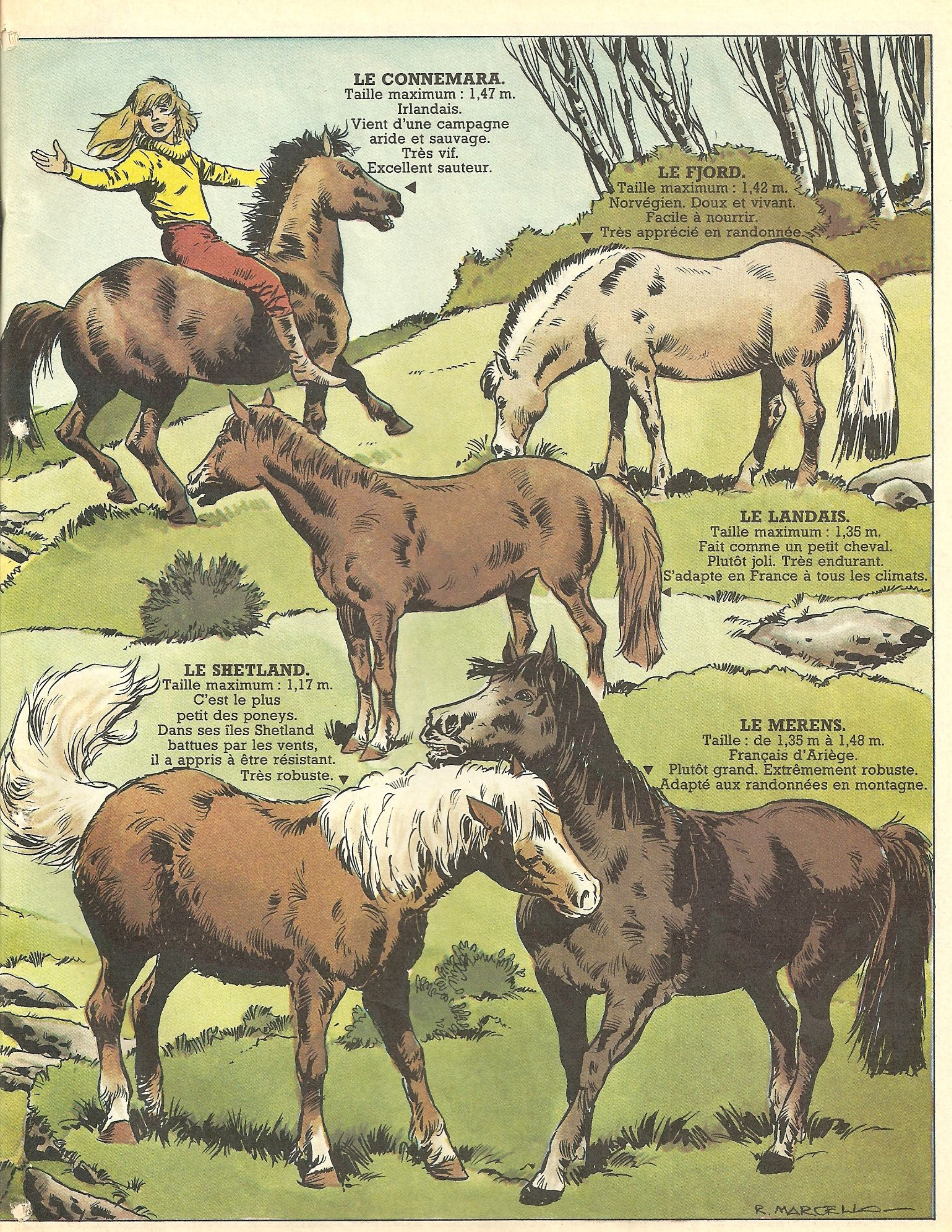


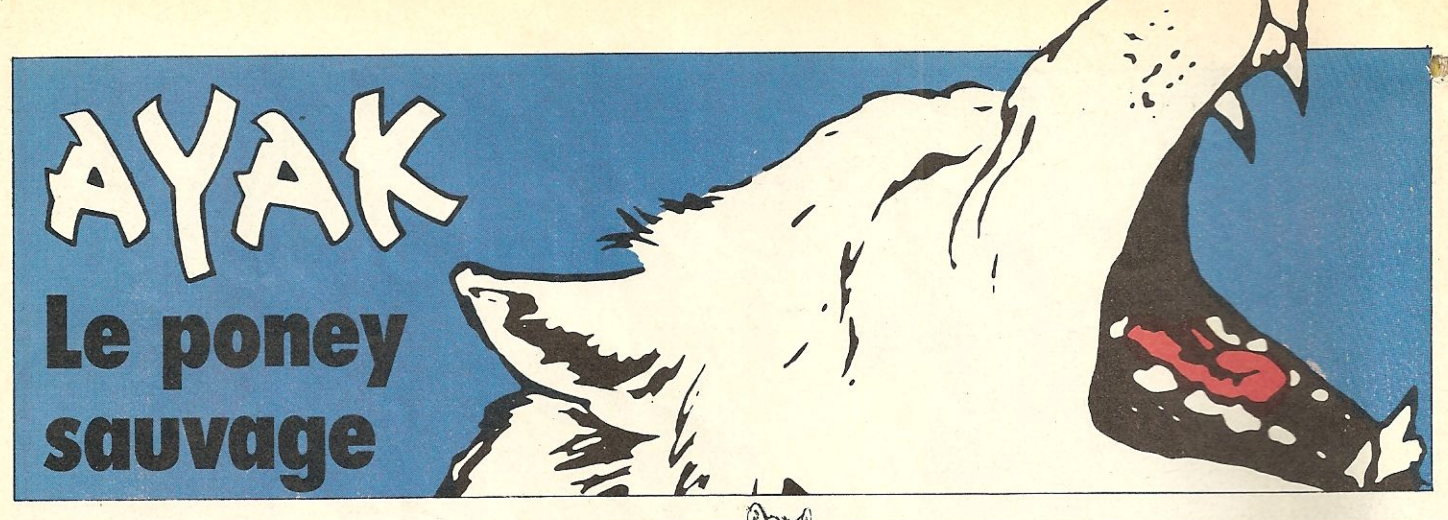
LE WELSH.
Taille maximum : 1,47 m.
Originaire du Pays de Galles.
Il existe quatre sortes de Welsh, dont le Welsh-mountain est le plus petit.
Très bon sauteur.
Doux et résistant. ▶

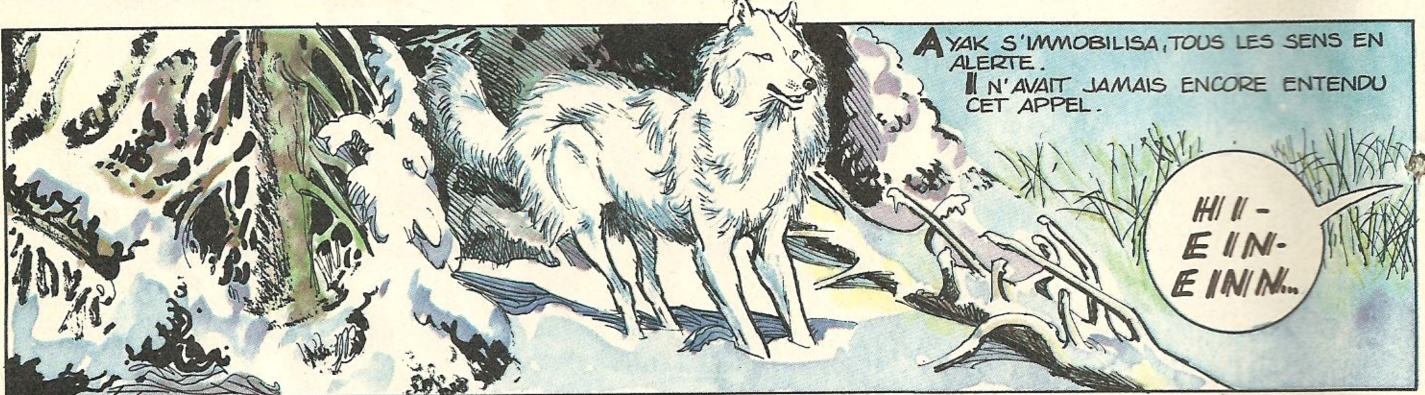
LE HOFLINGER.
Taille maximum : 1,47 m.
Autrichien du Tyrol.
Très à l'aise en montagne, il peut porter de lourdes charges.
Bon en randonnée.

LE POTTOCK.
Taille maximum : 1,32 m.
Français et basque.
Vit l'été dans les Pyrénées, l'hiver dans les plaines.
Très vivant. Très doux. Très solide.

L'ISLANDAIS. ▶
Taille maximum : 1,45 m.
Vit encore en Islande à l'état sauvage, en totale liberté.
Il a une façon très particulière de trotter sans secousses, ce qui donne l'impression d'être sur un tapis roulant.

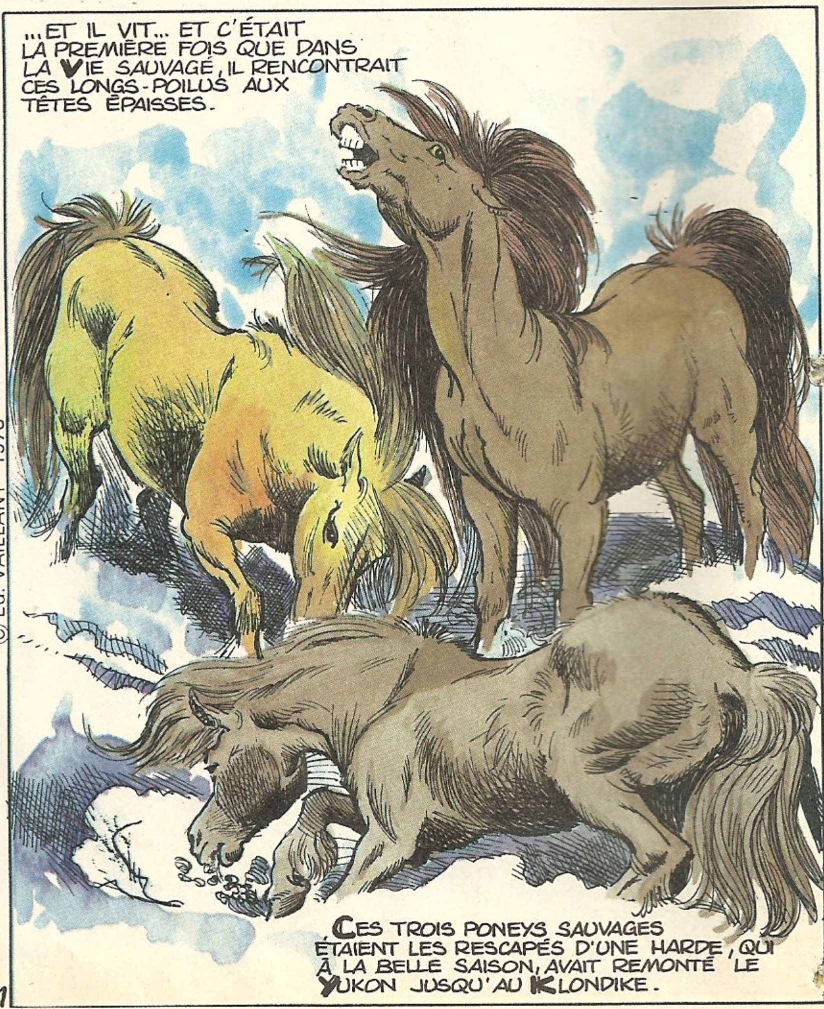

LE CONNEMARA.
Taille maximum : 1,47 m.
Irlandais.
Vient d'une campagne
aride et sauvage.
Très vif.
Excellent sauteur.
LE FJORD.
Taille maximum : 1,42 m.
Norvégien. Doux et vivant.
Facile à nourrir.
Très apprécié en randonnée.
LE LANDAIS.
Taille maximum : 1,35 m.
Fait comme un petit cheval.
Plutôt joli. Très endurant.
S'adapte en France à tous les climats.
LE SHETLAND.
Taille maximum : 1,17 m.
C'est le plus
petit des poneys.
Dans ses îles Shetland
battues par les vents,
il a appris à être résistant.
Très robuste.
LE MERENS.
Taille : de 1,35 m à 1,48 m.
Français d'Ariège.
Plutôt grand. Extrêmement robuste.
Adapté aux randonnées en montagne.
R. MARCELLO











SCENARIO : J. OLLIVIER, DESSINS : COELHO.

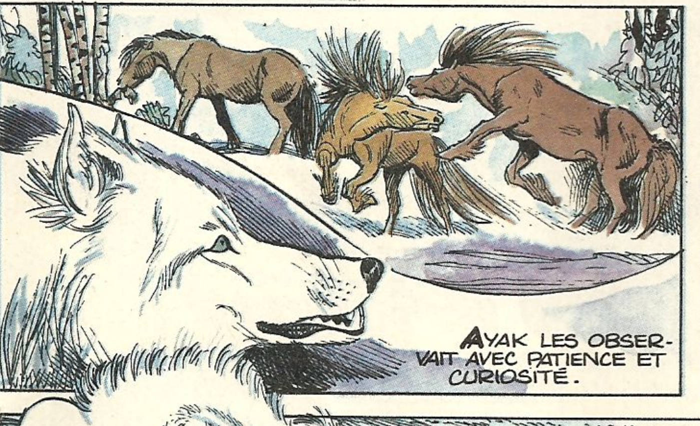
ILS GRATTAIENT FURIEUSEMENT LA NEIGE DE LEURS SABOTS OU ARRACHAIENT AUX BOULEAUX DES LANIÈRES D'ÉCORCE.

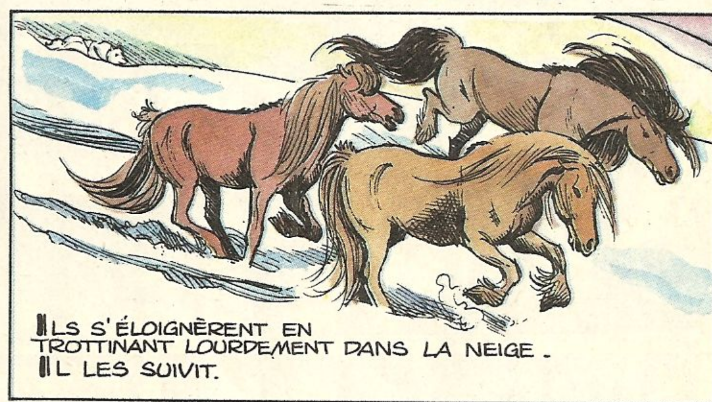
RA-AAF

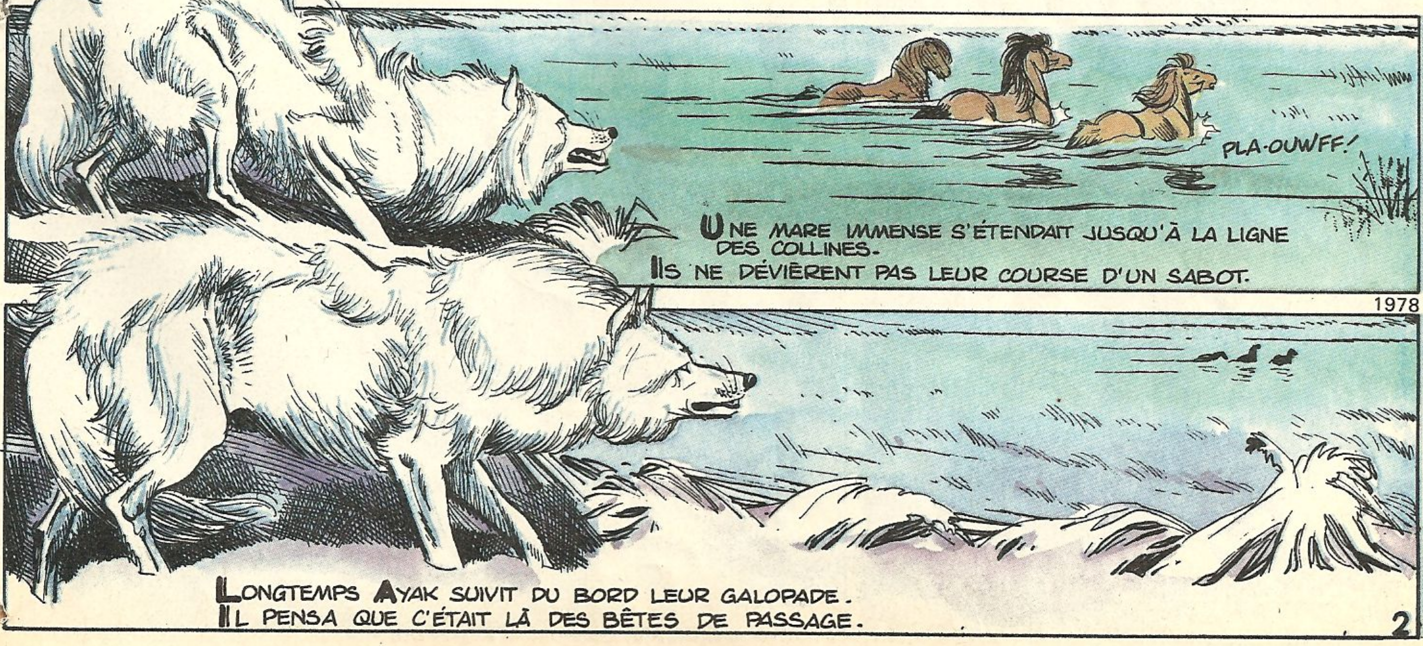
...TANTÔT L'UN, TANTÔT L'AUTRE, RELEVAIT SA TÊTE TRAPUE ET HENNISSAIT AVEC UNE SORTE DE RAGE.

HIEN-EINN..

CHAP-TCHAPP!







HOU-OUWWWWOUOU

La nuit était glacée et claire.

Du côté des collines une bande de loups chassait.

Une galopade martelait le sol gelé et cette course saccadée frappa l'esprit d'Ayak.

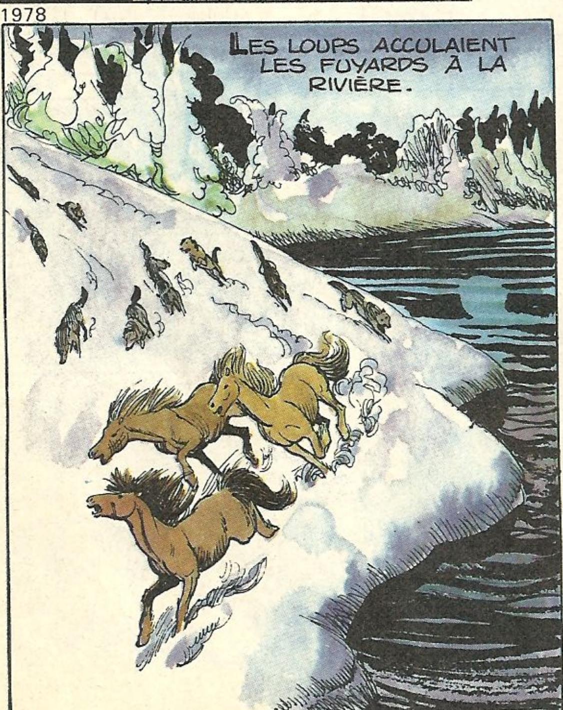
Il se souvint des Longs-Poilus.

Les poneys sauvages fuyaient devant la horde.

TCHAP TCHAP!

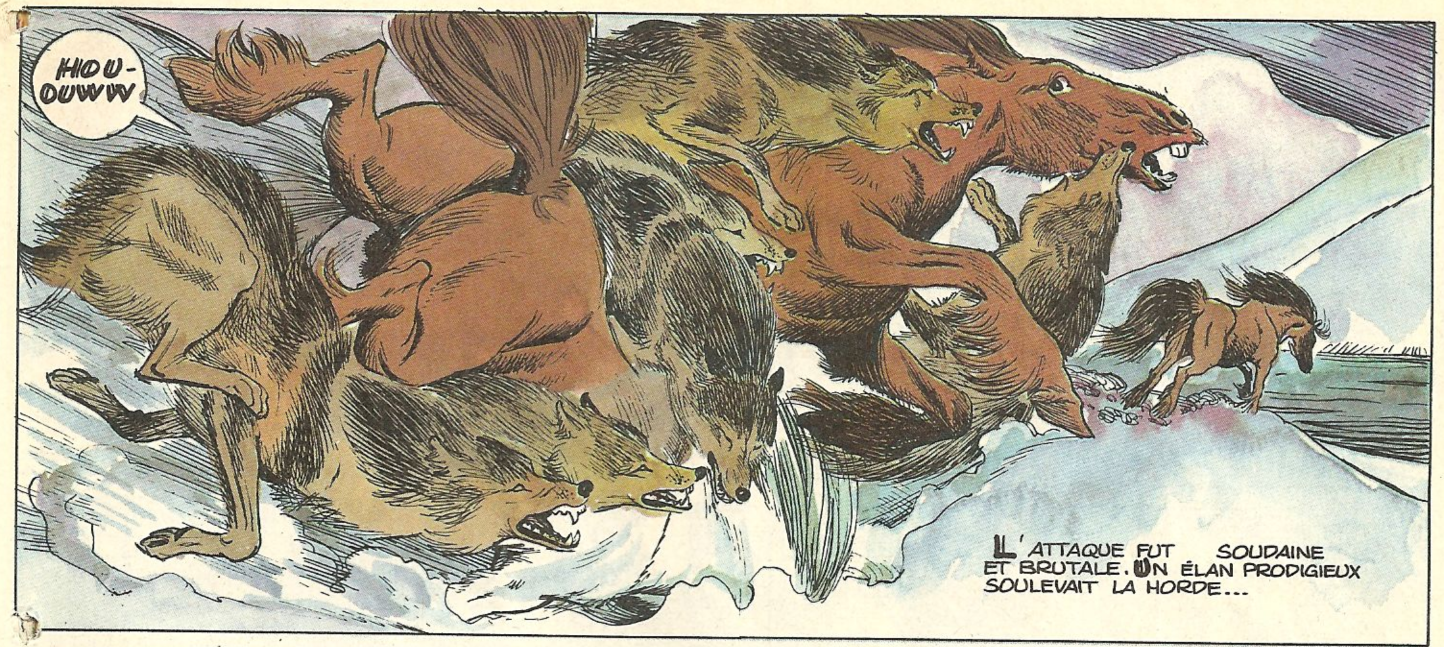
HOU-OUWW!

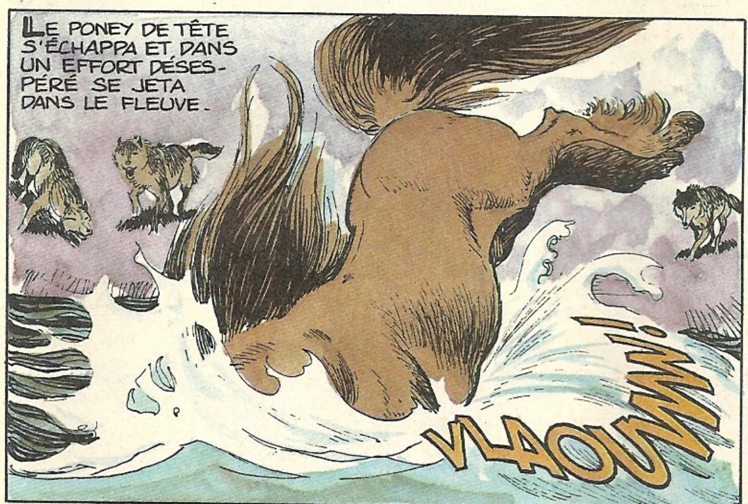
1978













1978



ET PUIS AYAK OUBLIA LE LONG-POIL. DANS LES JOURS QUI SUIVIRENT LA NEIGE TOMBA, TAPISSANT LES PENTES ET COMBLANT LES BAS-FONDS. CHASSER POUR SE NOURRIR FUT SON SEUL SOUCI.





4

TOM RYAN, WA-SHA ET ANN DEMEURAIENT LES DERNIERS SUR L'INDIAN RIVER... UNE MAUVAISE GRIPPE D'ANN AVAIT RETARDÉ LEUR DÉPART.

MES FORCES REVIENNENT, PÈRE ...

IL Y A SIX JOURS QUE JE N'AI PAS VU MON LOUP BLANC.

LA NEIGE GELÉE CRISSAIT SOUS SES PAS...

NE T'ÉLOIGNE PAS DE LA LISIÈRE, NN ! RAPPORTE UN PEU DE BOIS FIN.

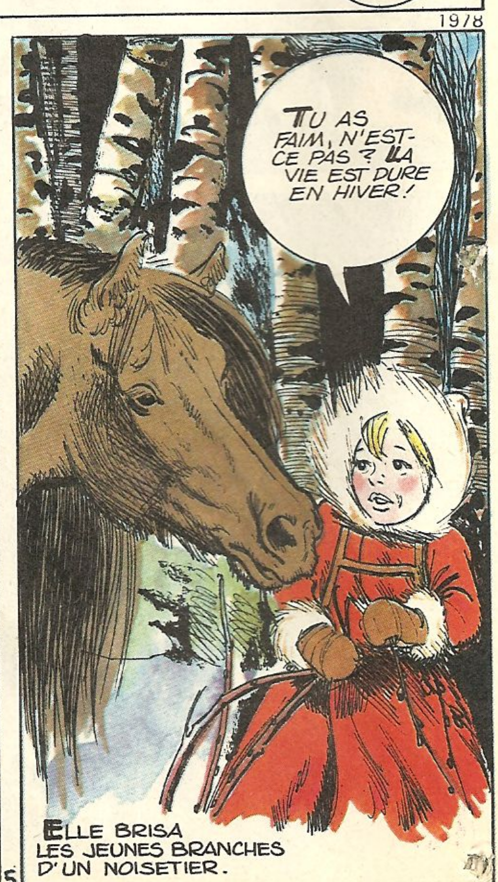
ELLE ESPÉRAIT QUE LE LOUP SERAIT LÀ. SANS DOUTE ÉTAIT-IL VENU QUAND LA FIÈVRE LA CLOUAIT DANS SON SAC DE COUCHAGE.

LOUP ! MON BEAU LOUP !

1978

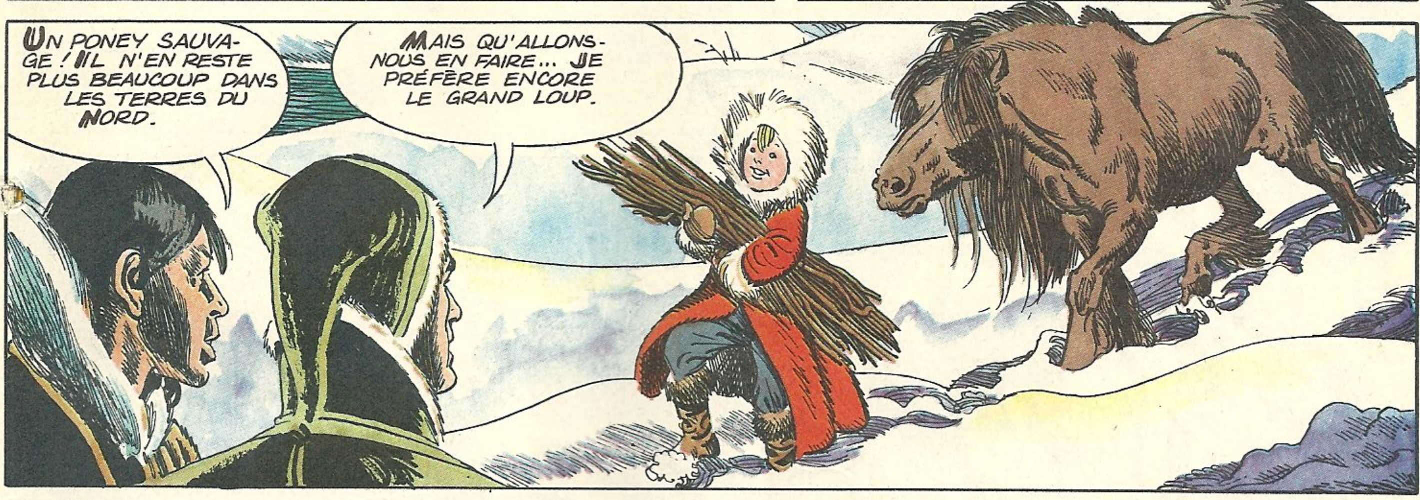


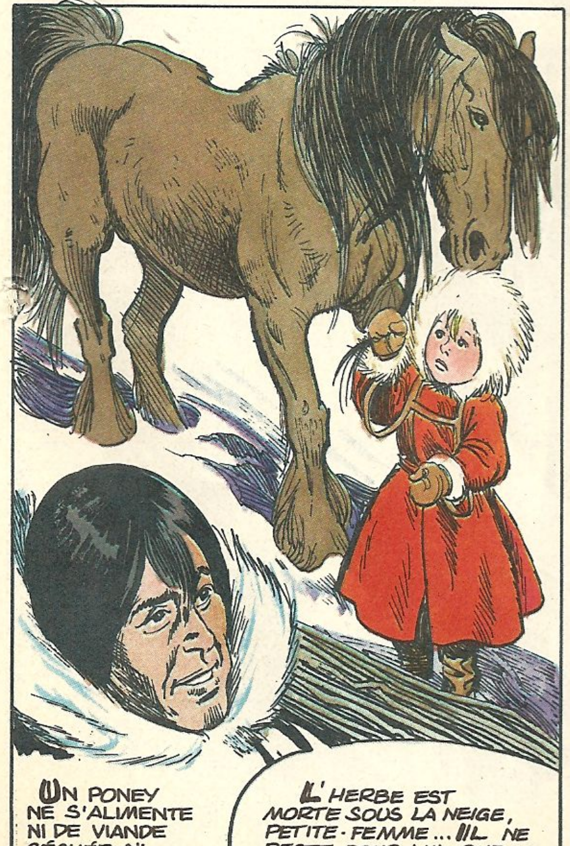


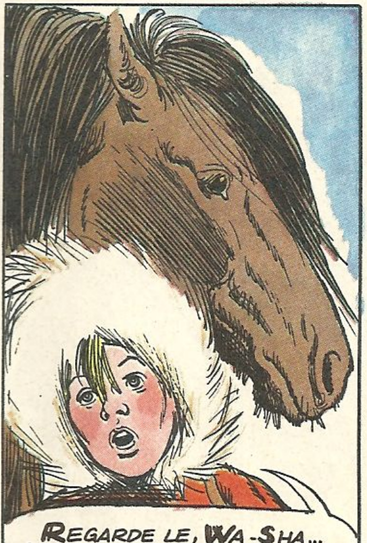



QUE PUIS-JE FAIRE POUR TOI... COMMENT T'AIDER... SI ENCORE TU VOULAIS ME SUIVRE...
LE PONEY HAPPA LES POUSSES AVEC VORACITÉ...


...ET UN PEU PLUS TARD...
VIENS VOIR, RYAN... LA PETITE-FEMME REVIENT.


UN PONEY SAUVAGE ! IL N'EN RESTE PLUS BEAUCOUP DANS LES TERRES DU NORD.
MAIS QU'ALLONS-NOUS EN FAIRE... JE PRÉFÈRE ENCORE LE GRAND LOUP.


UN PONEY NE S'ALIMENTE NI DE VIANDE SÉCHÉE NI DE POISSONS.
L'HERBE EST MORTE SOUS LA NEIGE, PETITE-FEMME... IL NE RESTE POUR LUI QUE L'ÉCORCE DES PETITS ARBRES.
6

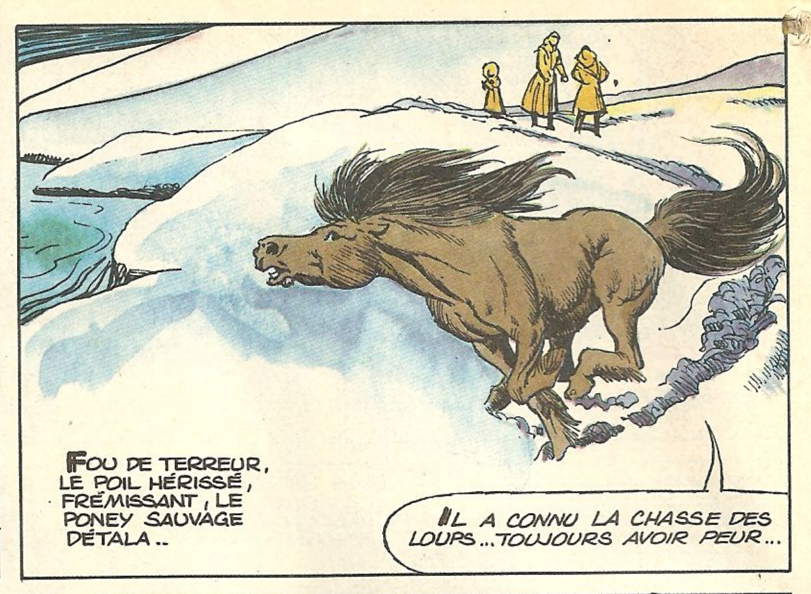

REGARDE LE, WA-SHA... IL A CONFIANCE. IL SAIT QU'IL N'A RIEN À CRAINDRE.


JE COMMENCE À CROIRE QUE TU ES UNE SORCIÈRE, ANN... MAIS ON NE PEUT PAS S'ENCOMBRER DE CETTE BÊTE.

1978


AYAK ÉTAIT VENU VERS LA FILLE-DES-HOMMES... ET DU MÊME COUP IL RETROUVAIT LE LONG-POILU...

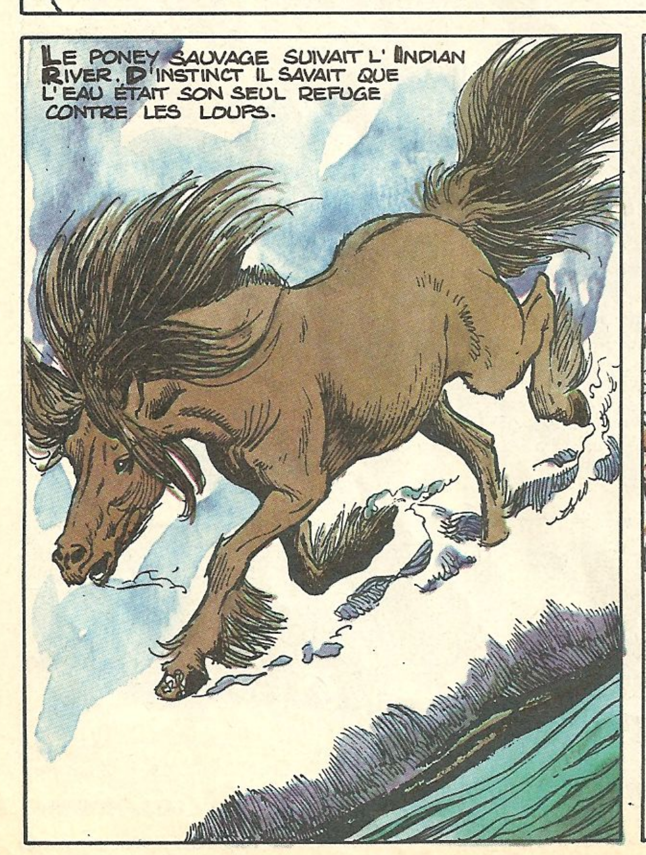

-HOU-OUWWWOU
IL LANÇA SON APPEL...

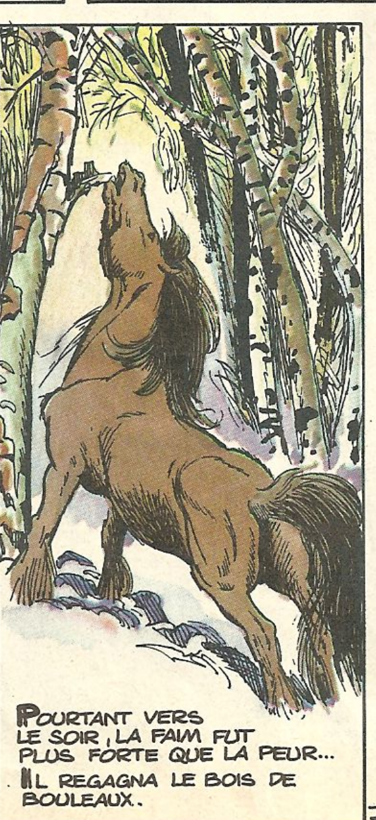

FOU DE TERREUR, LE POIL HÉRISSÉ, FRÉMISSANT, LE PONEY SAUVAGE DÉTALA..
IL A CONNU LA CHASSE DES LOUPS... TOUJOURS AVOIR PEUR...


MON BEAU LOUP BLANC, MON AMI LOUP, JE SAVAIS QUE TU REVIENDRAIS... J'AI ÉTÉ TRÈS MALADE, TU SAIS...


AYAK SENTAIT SUR LA FILLE-DES-HOMMES L'ODEUR DU LONG-POILU... ET POUR CE LONG-POILU, IL SE SENTIT PLEIN DE BIENVEILLANCE

1978


LE PONEY SAUVAGE SUIVAIT L'INDIAN RIVER. D'INSTINCT IL SAVAIT QUE L'EAU ÉTAIT SON SEUL REFUGE CONTRE LES LOUPS.


POURTANT VERS LE SOIR, LA FAIM FUT PLUS FORTE QUE LA PEUR...
IL REGAGNA LE BOIS DE BOULEAUX.
7

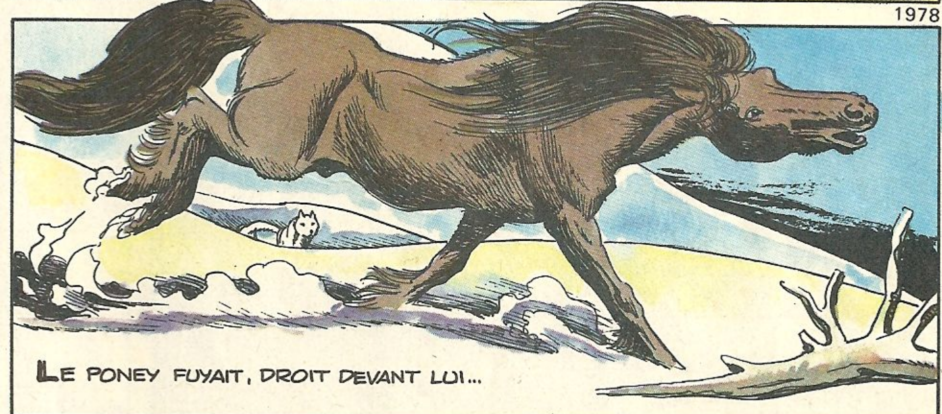

AYAK, CETTE FOIS NE MANQUA PAS LE COLVERT.
JI-IIIIF!
VLA-AAF!


HOU-
OUWW
LA MEUTE DES LOUPS GRIS AU FLAIR INFAILLIBLE AVAIT REPÉRÉ LE PONEY.
LA CHASSE ÉTAIT LANCÉE.


HII-
EIN-
ENN...
LE PONEY LUI AUSSI AVAIT SENTI LE DANGER.


HI-
EIN-
EIN...
AYAK PRÈS DE LA RIVIÈRE, PERÇUT CE HENNISSEMENT AFFOLÉ.

1978


LE PONEY FUYAIT, DROIT DEVANT LUI...




IL NE VIT PAS L'OBSTACLE ASSEZ TÔT...


HOU-
OUWW...
IL SE REDRESSA, LES PATTES TREMBLANTES, LES LOUPS LE SUIVAIENT...

8


ALORS UNE FOIS ENCORE IL HENNIT DE TERREUR...
HII-
EIN-
ENN...





Parce qu'il avait vu le poney avec la Fille-des-Hommes, il s'interposait entre le Long-Poilu et les loups.

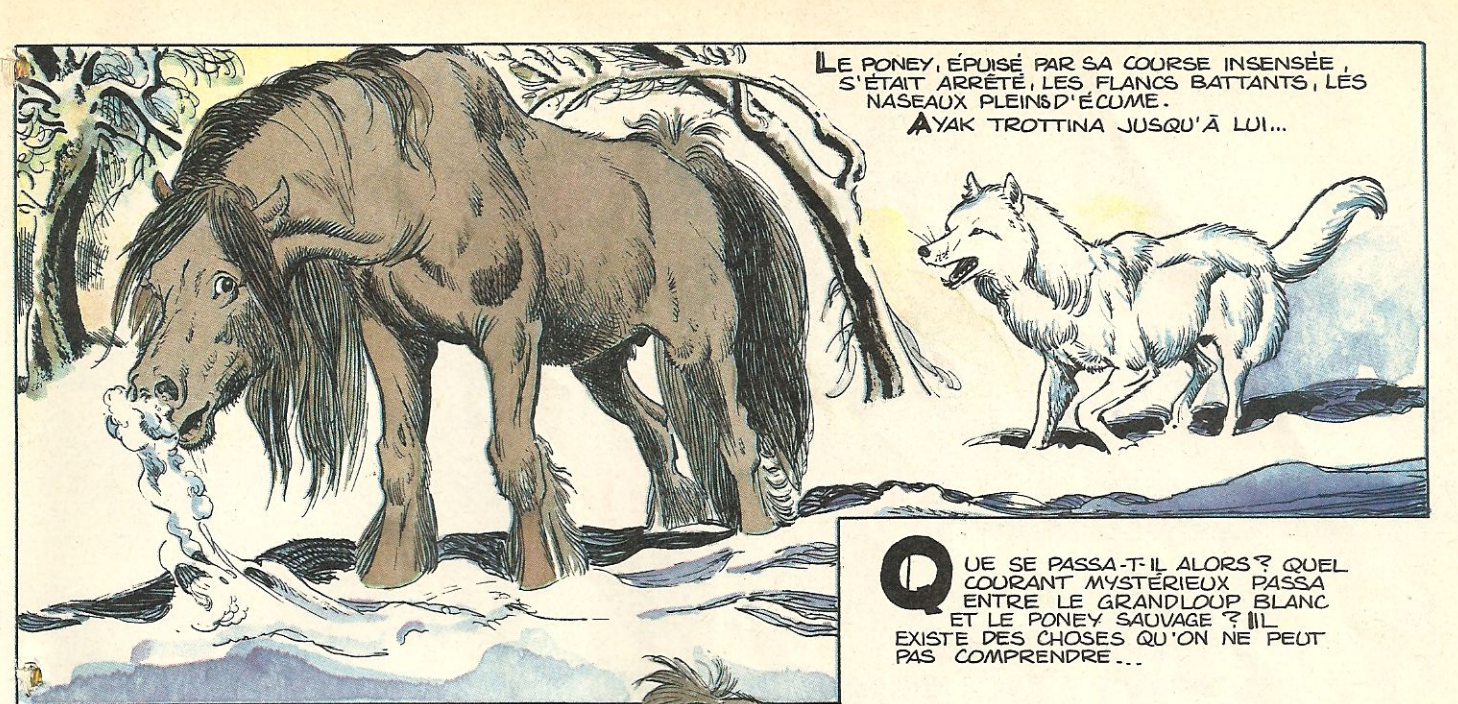
C'était là comme un ordre donné par la Fille-des-Hommes.

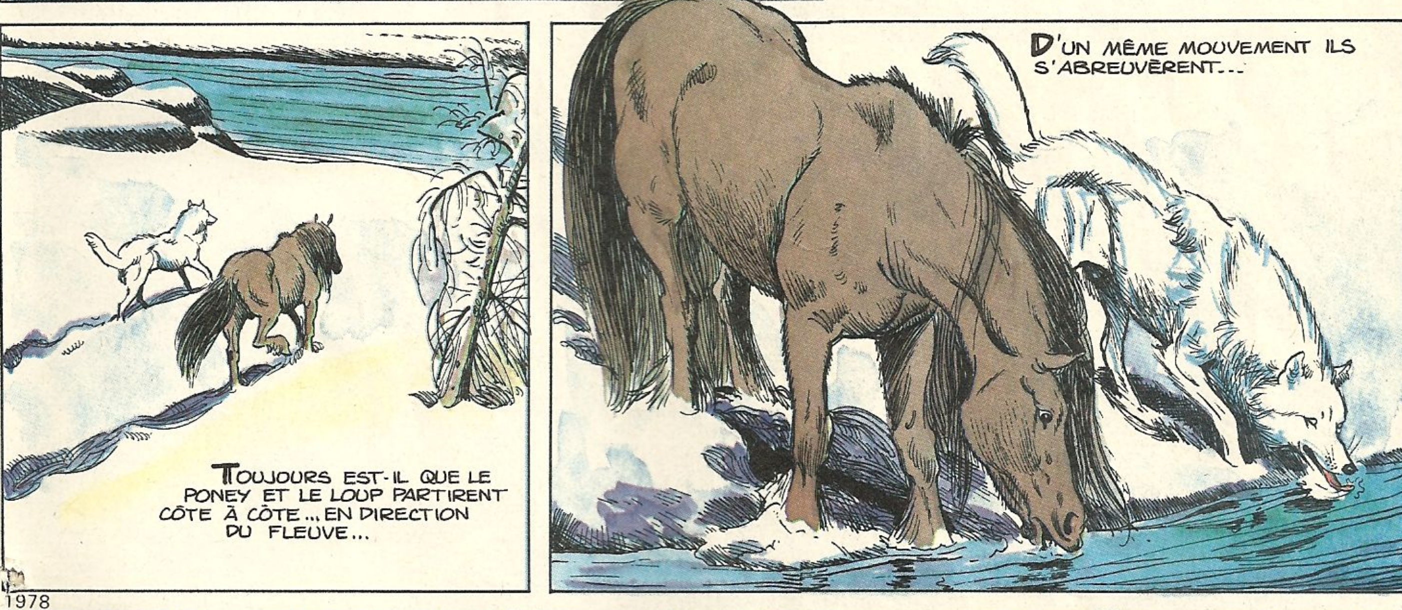












1978





FIN DE L'ÉPISODE



+ PIF: Les malheurs d'un tonton bricoleur.

+ LES JEUX DE PIF: On va s'amuser dans la jungle!

EXCLUSIF: Le 1er dessin animé chinois “Le Roi des singes”

HUGH Le Troglodyte

Hypothétique hippopotame





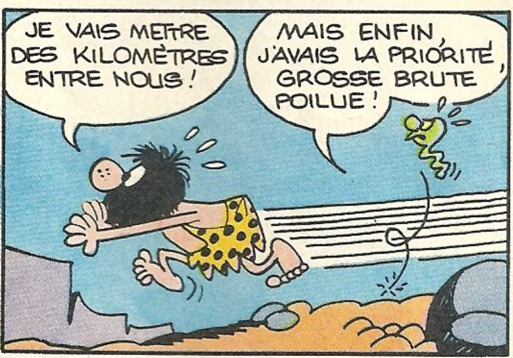


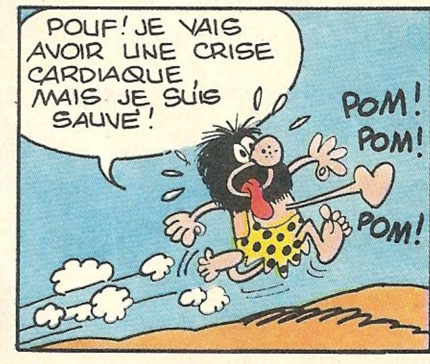


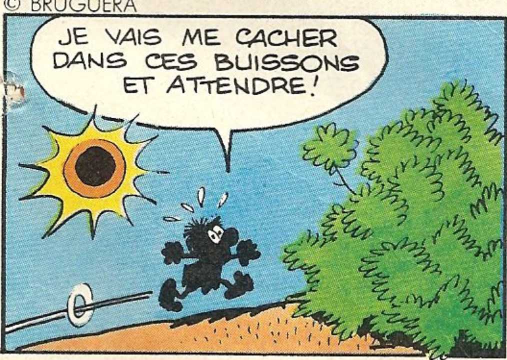


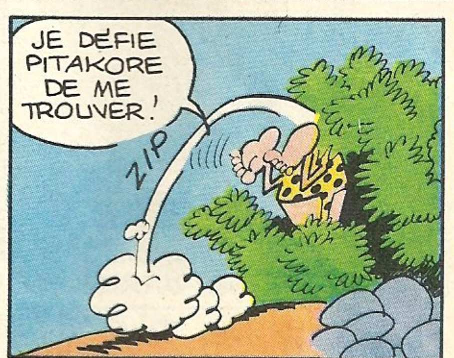




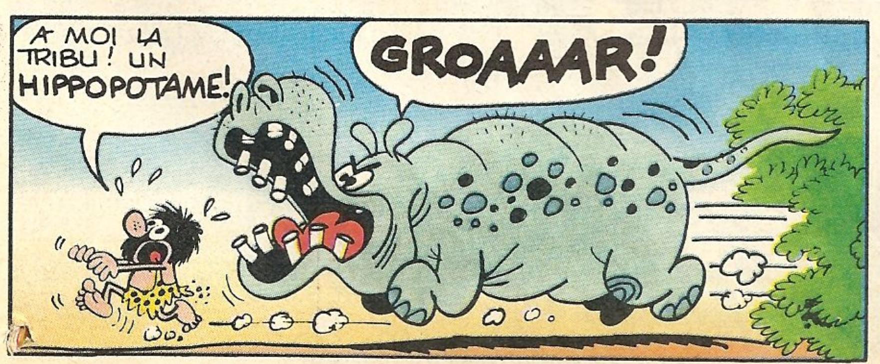










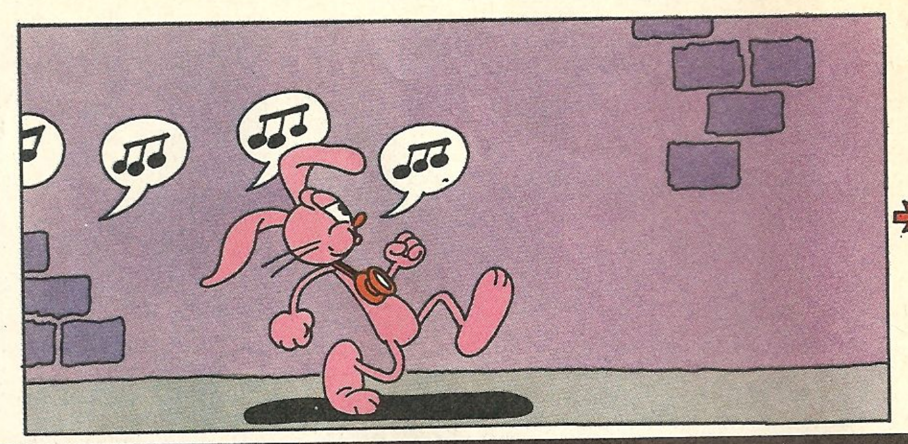




SCÉNARIO ET DESSINS: GOSSÉ



FAIT DIVERS – 1





FAIT DIVERS – 2



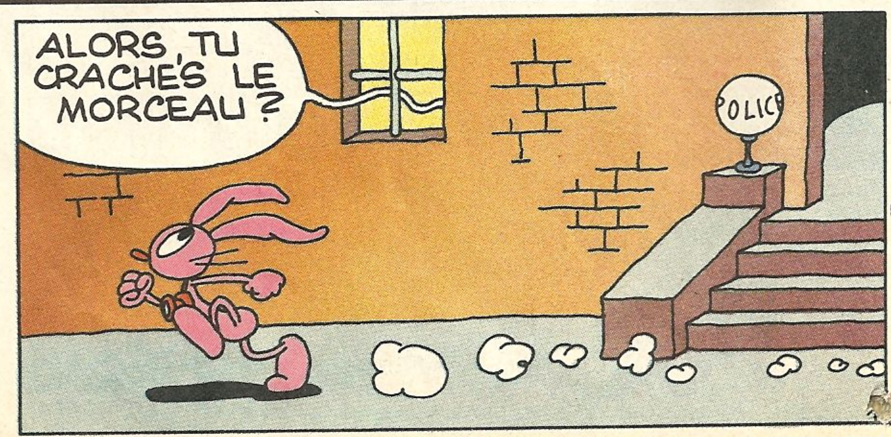


FAIT DIVERS – 3

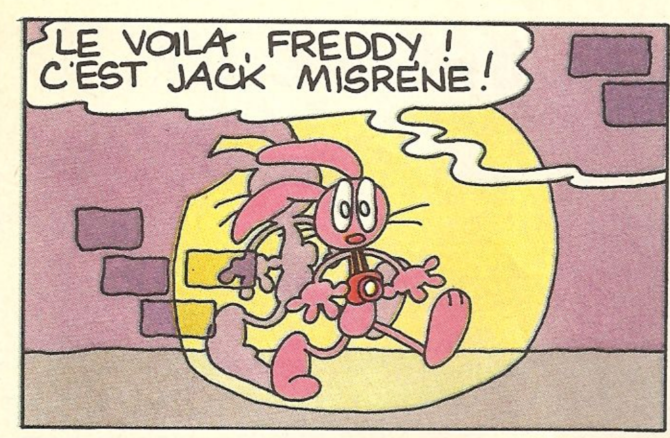


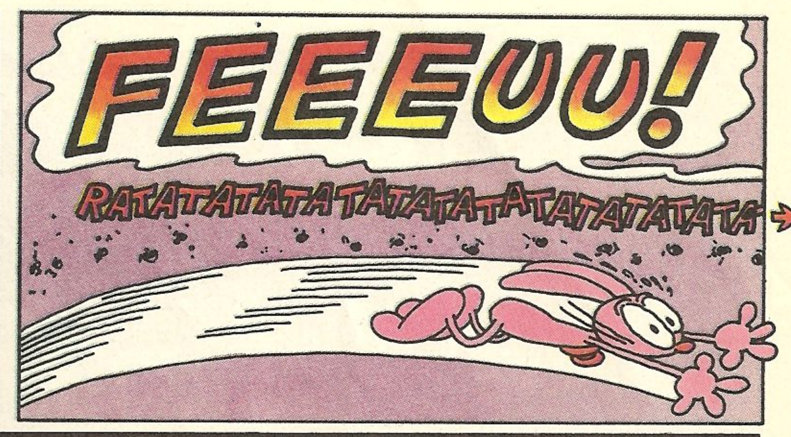


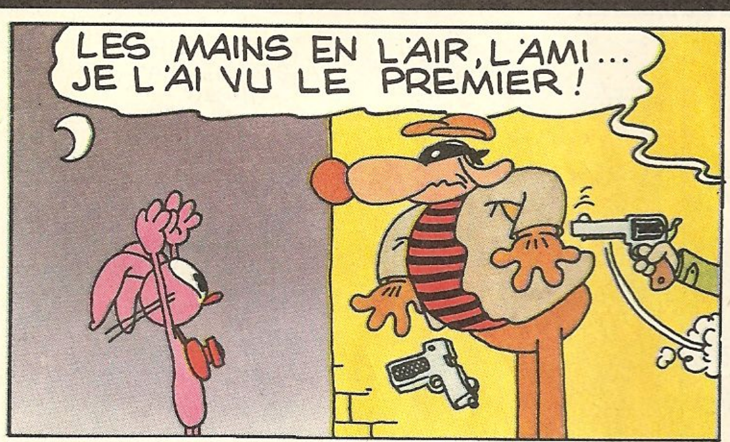
FAIT DIVERS – 4



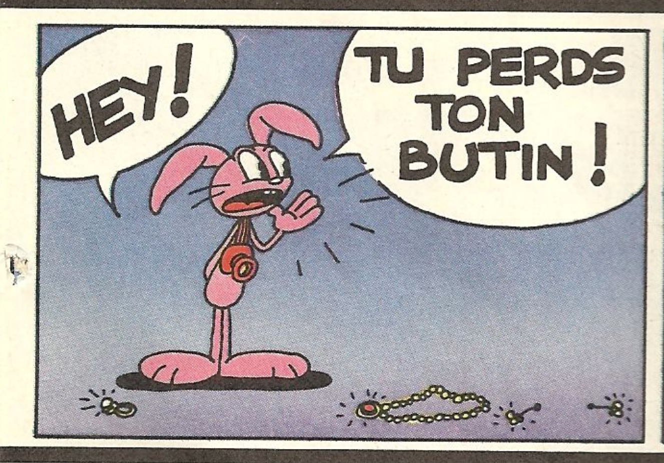
SCÉNARIO ET DESSINS : MATTIOLI


LE VOILA, FREDDY !
C'EST JACK MISRENE !

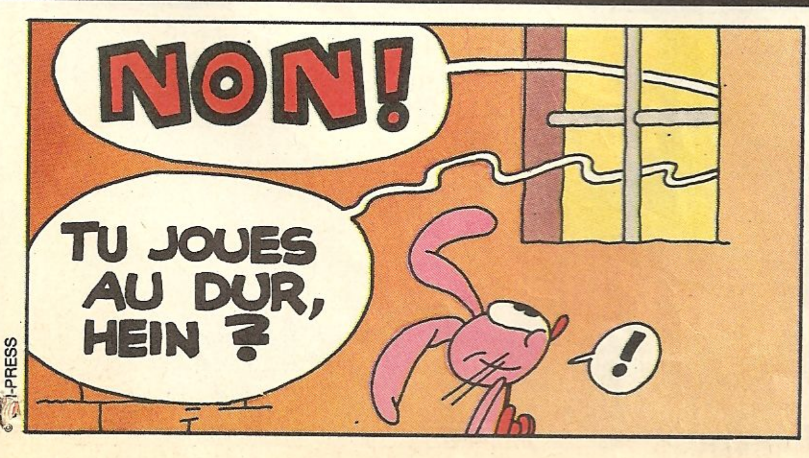

FEEEUU!
RATATATATATATATATATATATATATATATA

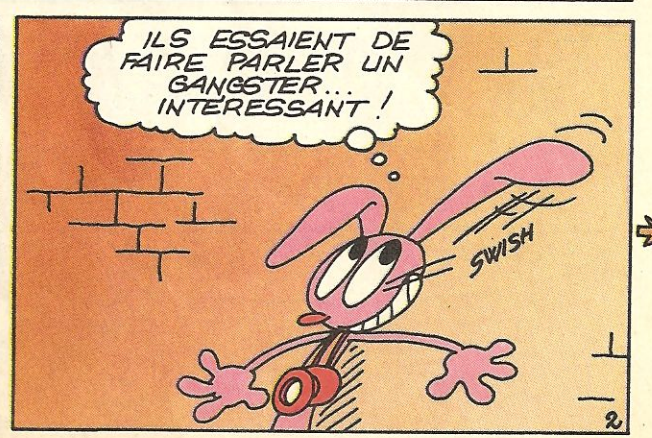

LES MAINS EN L'AIR, L'AMI...
JE L'AI VU LE PREMIER !

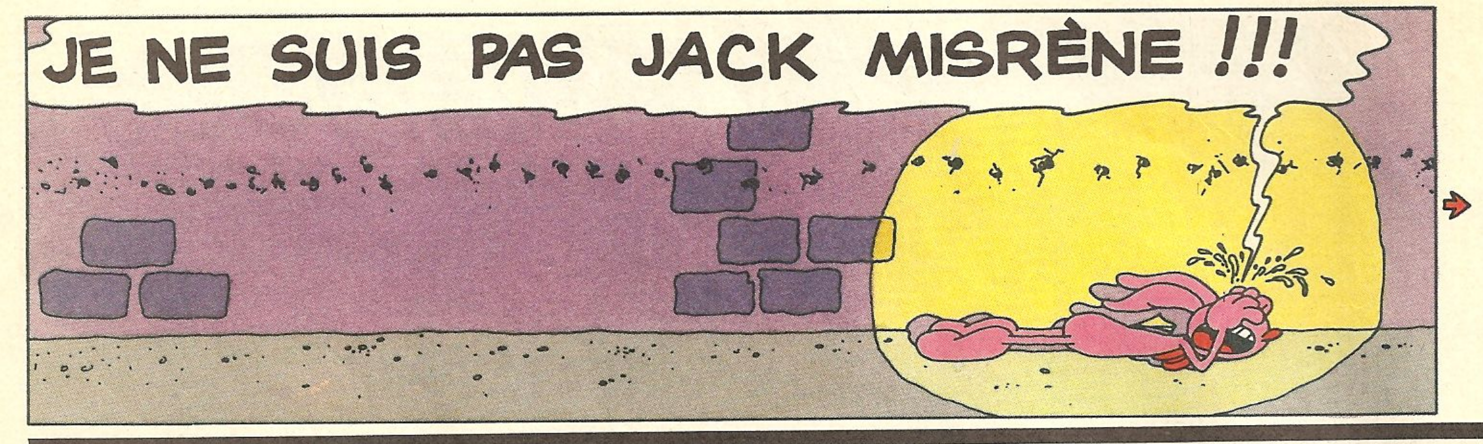

NON, C'ETAIT MOI !!!


HEY!
TU PERDS TON BUTIN !

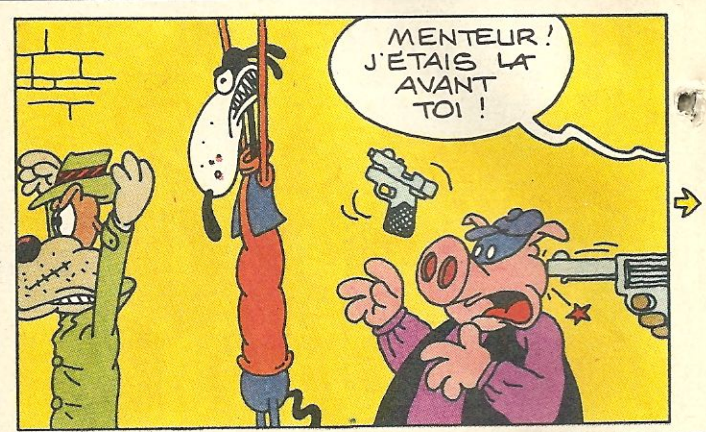

BOUCLES EN ARGENT... COLLIER DE BRILLANTS...
OH MERCI ! MON SAC EST TROP VIEUX...

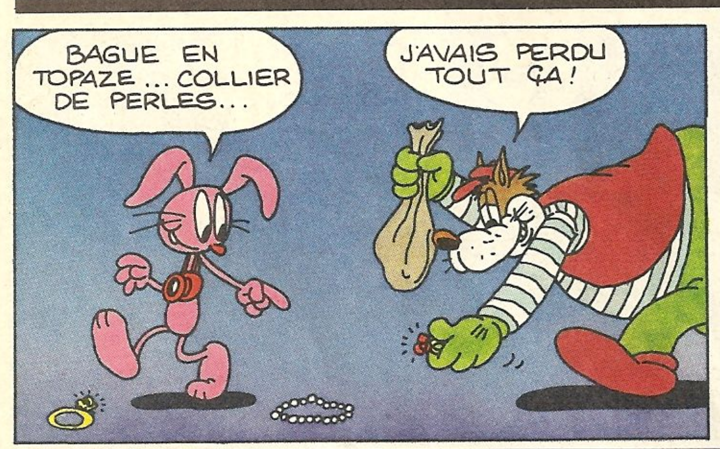

NON!
TU JOUES AU DUR, HEIN ?
!

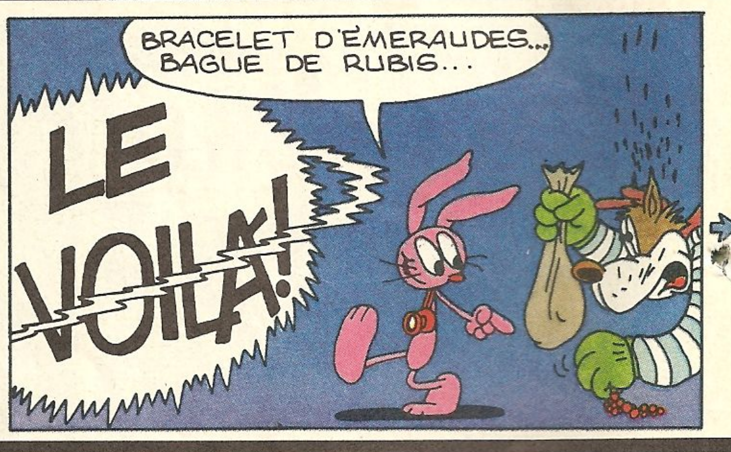

ILS ESSAIENT DE FAIRE PARLER UN GANGSTER... INTERESSANT !
SWISH



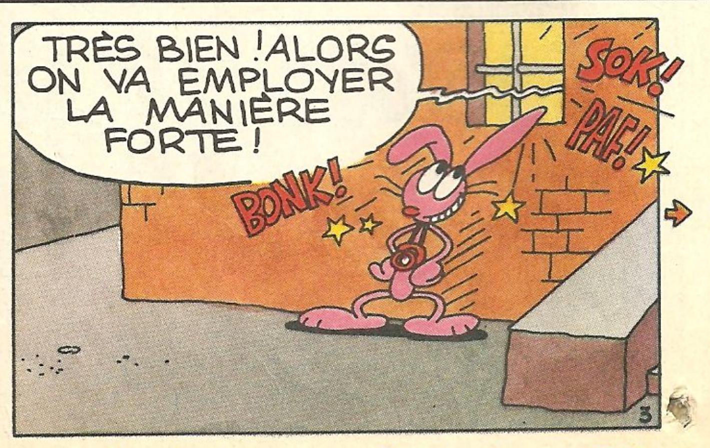




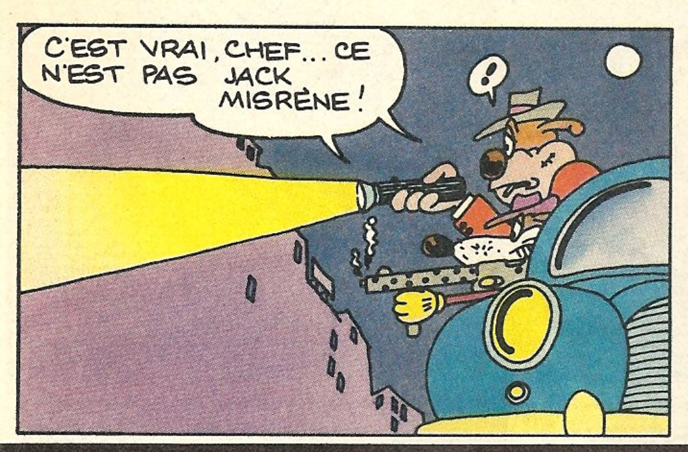




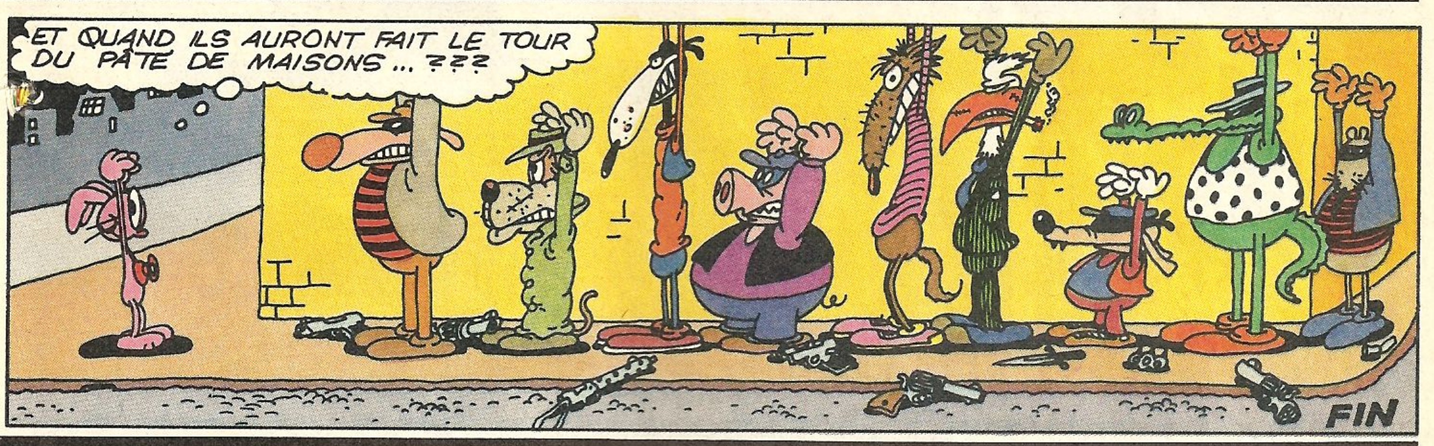




La semaine prochaine, en exclusivité mondiale dans *Pif* :

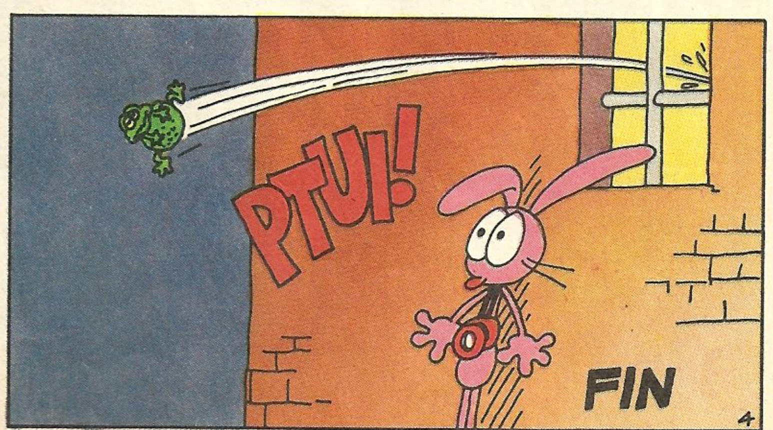

C'EST VRAI, CHEF... CE N'EST PAS JACK MISRÈNE !
!

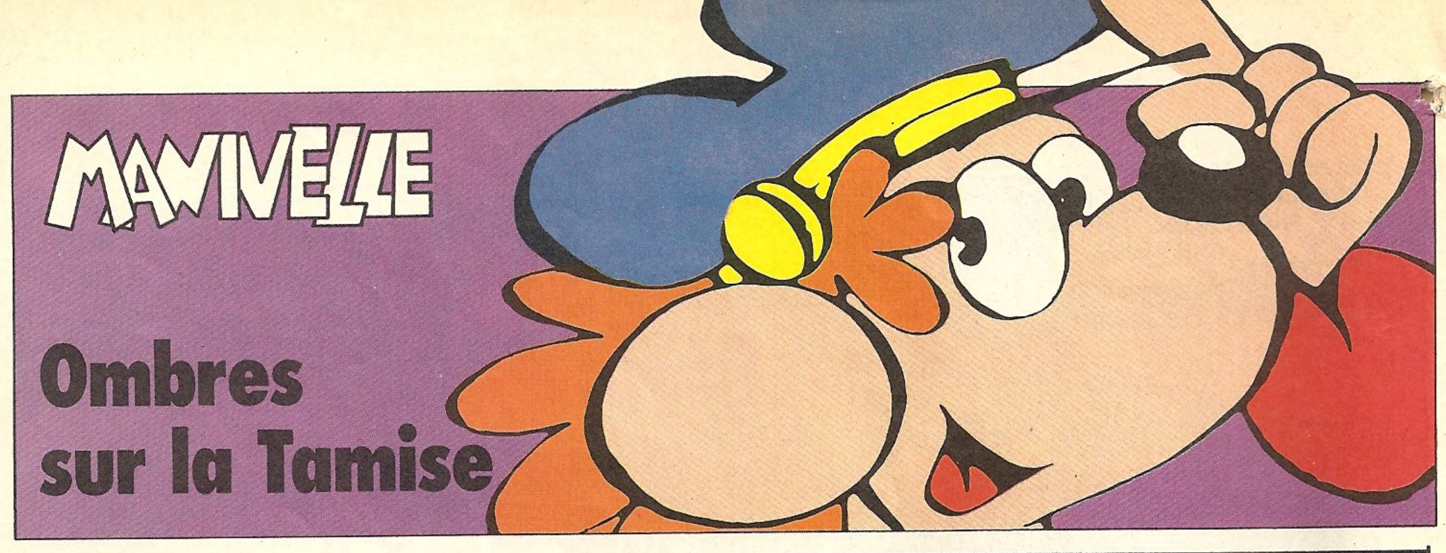

BON SANG, C'EST LE 25ÈME SUR LEQUEL ON TIRE, ET C'EST ENCORE UNE ERREUR ! ET SI MON OPTICIEN NE SE DÉPÊCHE PAS DE ME FAIRE MES LUNETTES...
FIN


ET QUAND ILS AURONT FAIT LE TOUR DU PÂTÉ DE MAISONS... ???
FIN

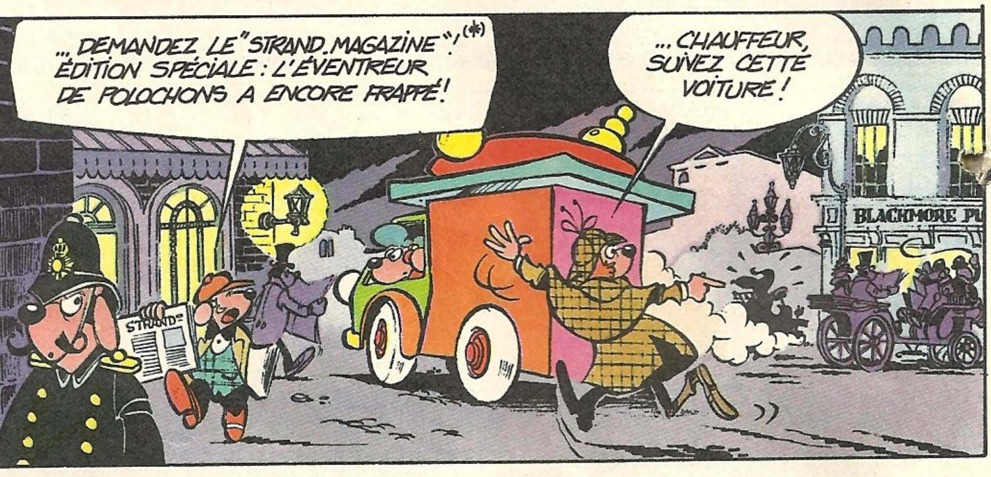

ARRÊTE OU JE TIRE !!!
EUH... JE REPASSERAI PLUS TARD !
FIN

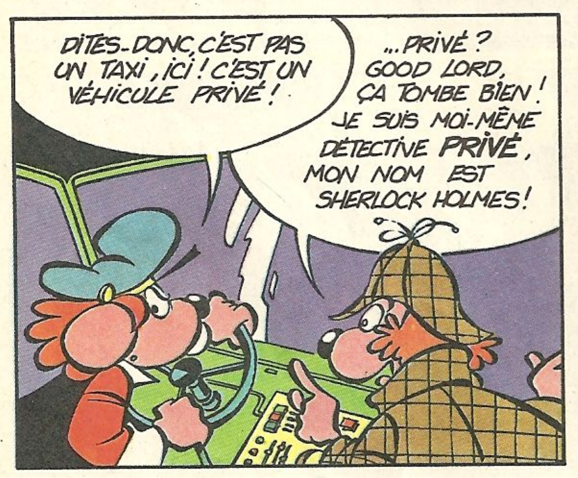

ASSEZ ! ASSEZ ! D'ACCORD !
VAS-Y ! CRACHE-LE !

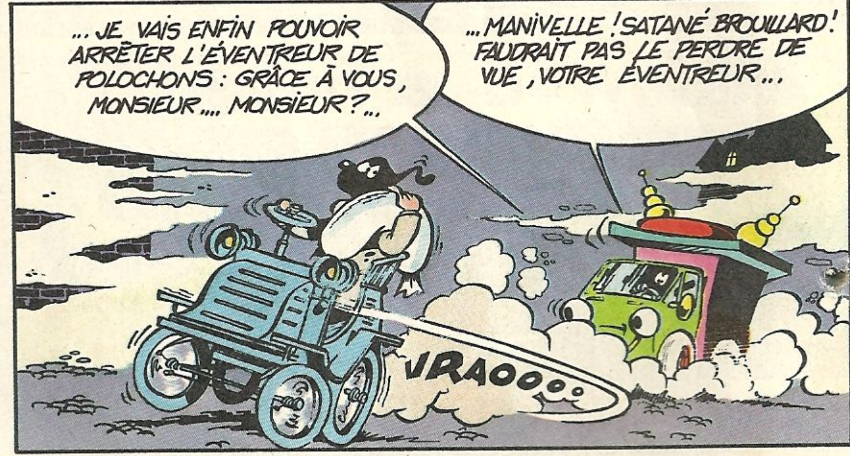

PTUI!
FIN
4





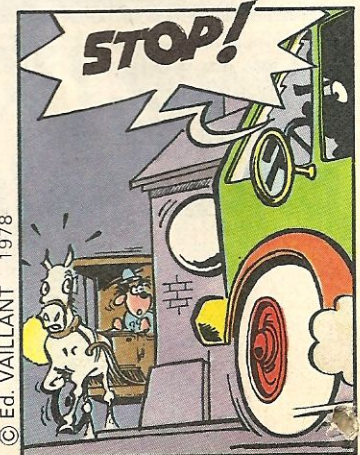






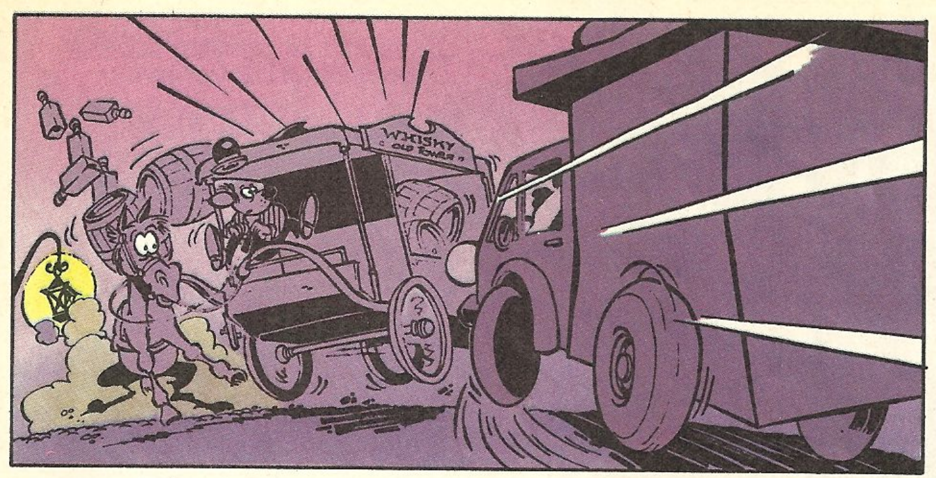


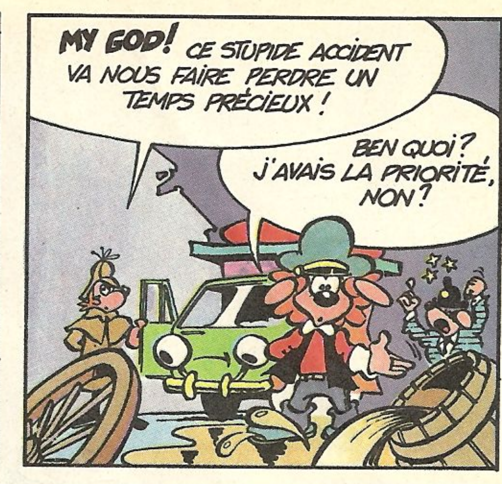




(*) C'est dans le "Strand-Magazine" que Sir Arthur Conan Doyle publia les aventures de Sherlock Holmes _

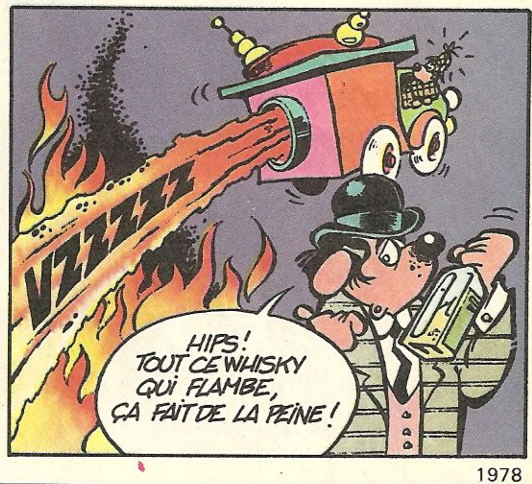
SCENARIO ET DESSINS : C. GOUX.


WHISKY

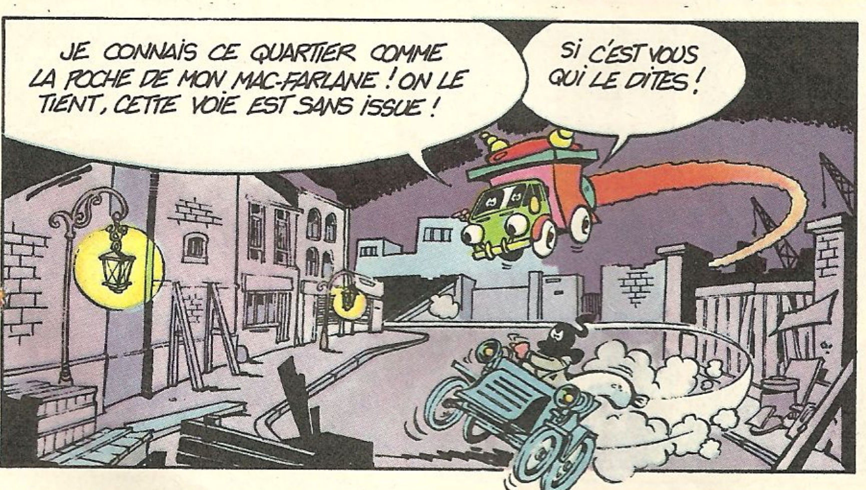

MY GOD! CE STUPIDE ACCIDENT VA NOUS FAIRE PERDRE UN TEMPS PRÉCIEUX!
BEN QUOI? J'AVAIS LA PRIORITÉ, NON?

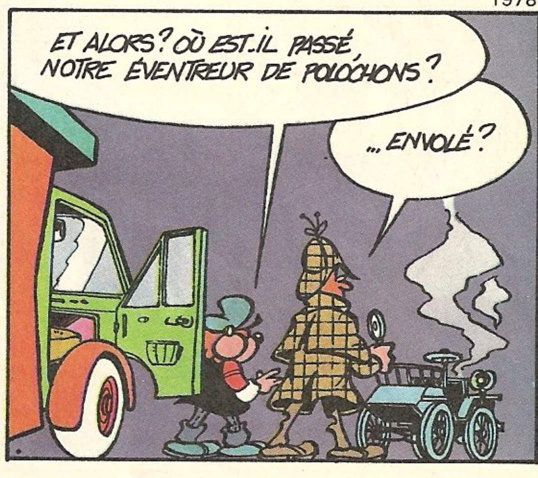

AÏE! LA FLAMME DU BEC DE GAZ A PROVOQUÉ UN INCENDIE!
LE FEU NOUS COUPE LA ROUTE!
VLOF

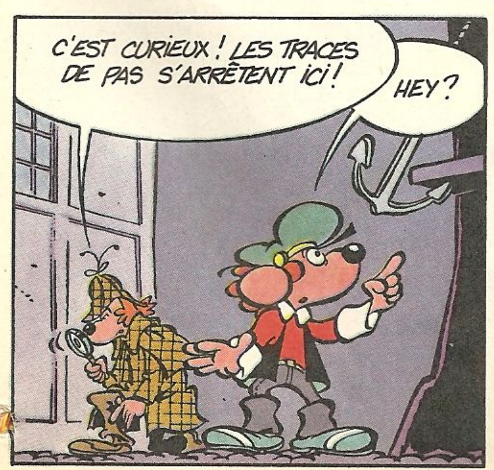

ACCROCHEZ-VOUS, HOLMES, ON VA EMPLOYER LES GRANDS MOYENS!


VZZZZZZ
HIPS! TOUT CE WHISKY QUI FLAMBE, ÇA FAIT DE LA PEINE!

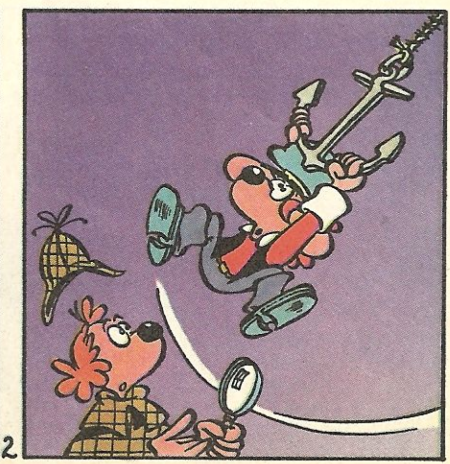
1978

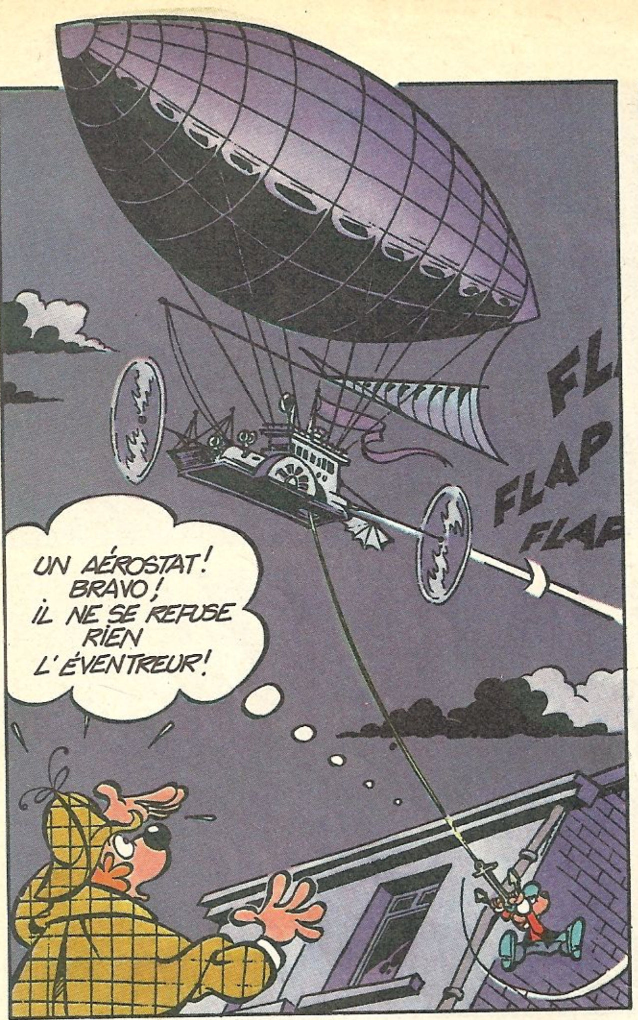

JE CONNAIS CE QUARTIER COMME LA POCHE DE MON MAC-FARLANE! ON LE TIENT, CETTE VOIE EST SANS ISSUE!
SI C'EST VOUS QUI LE DITES!

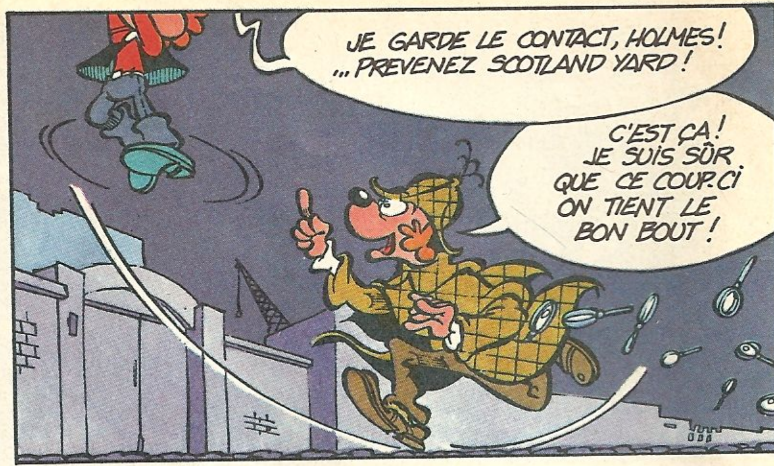

ET ALORS? OÙ EST-IL PASSÉ, NOTRE ÉVENTREUR DE POLOCHONS?
...ENVOLÉ?

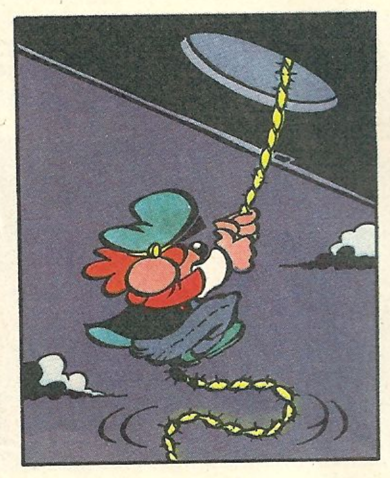

C'EST CURIEUX! LES TRACES DE PAS S'ARRÊTENT ICI!
HEY?


UNE ANCRE! IL EST VRAI QUE LA TAMISE N'EST PAS LOIN!
UN BATEAU ICI? ...VOUS RIGOLEZ?
2




FLAP
FLAP
FLAP
UN AÉROSTAT! BRAVO! IL NE SE REFUSE RIEN L'ÉVENTREUR!


JE GARDE LE CONTACT, HOLMES! ...PREVENEZ SCOTLAND YARD!
C'EST ÇA! JE SUIS SÛR QUE CE COUP-CI ON TIENT LE BON BOUT!




BEAU TRAVAIL, LES GARS!
?


... BELLE RÉCOLTE : 15 POLOCHONS À ÉVENTRER! J'ESPÈRE QU'ON TOMBERA SUR LE BON!
JE M'EN DOUTAIS!... LES PATCH!


SSCHRAAF


...L'ENVELOPPE! ÇA Y EST, LES GARS! CE COUP-CI ON A TROUVÉ L'ENVELOPPE!

1978

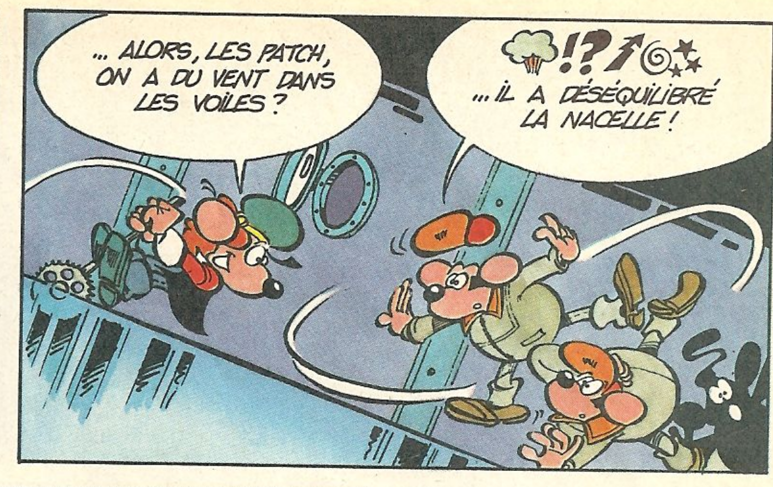

VOICI ENFIN LE TESTAMENT QUE CE VIEUX FOU DE MILLIARDAIRE AVAIT CACHÉ DANS SON POLOCHON!
ÉCOUTEZ!... "Je lègue mon immense fortune à celui qui trouvera cette lettre! L'argent est caché dans...
PATCH
PATCH


COURANT D'AIR!
PATCH

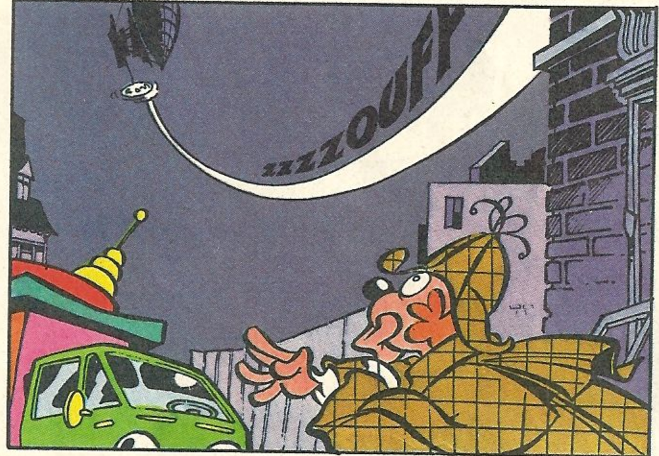
3


?
PLAF


MANIVELLE!
ARRÊTEZ-LE! IL VEUT ATTEINDRE LES COMMANDES DU DIRIGEABLE!


... ALORS, LES PATCH, ON A DU VENT DANS LES VOILES?
!?
... IL A DÉSÉQUILIBRÉ LA NACELLE!


ZUT! LE LEVIER M'EST RESTÉ ENTRE LES DOIGTS!

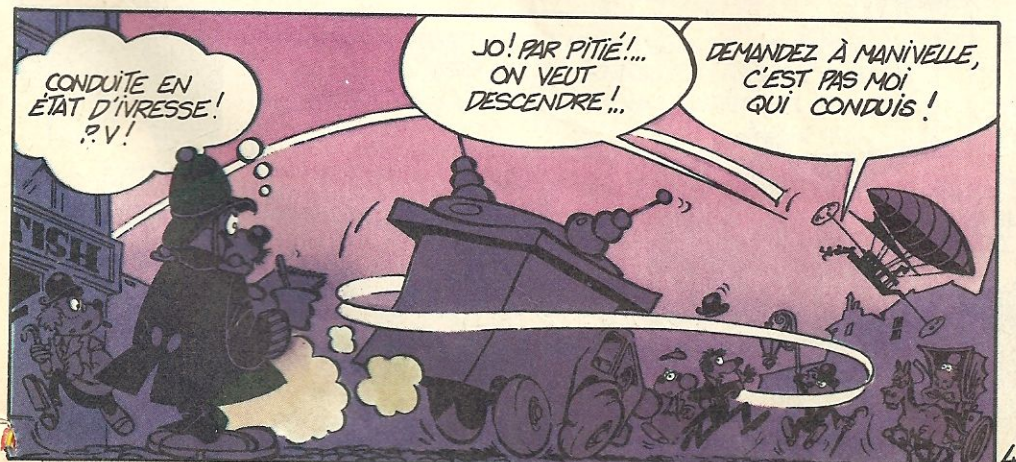

ZZZZOUFF


... GROS LOUIS!... GUS!... JE VOUS ORDONNE DE ME LÂCHER!...
P... PAS POSSIBLE, JO!
GULP!


POK

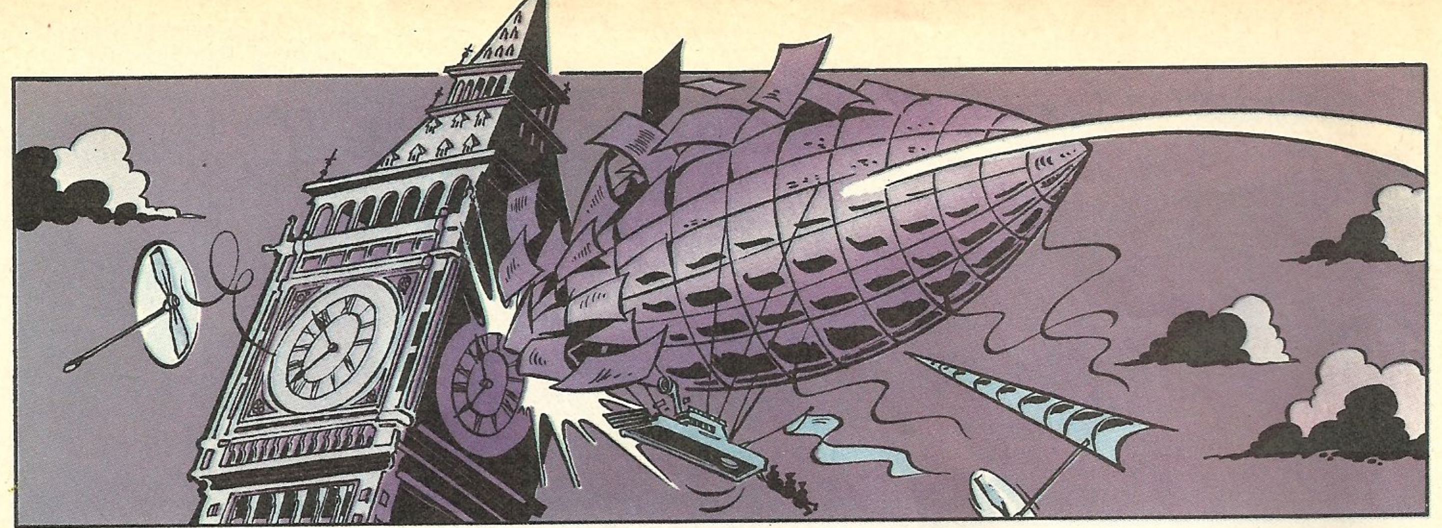

UN BON DÉTECTIVE SAIT TOUT FAIRE! LOGIQUEMENT, JE DEVRAIS ÊTRE CAPABLE DE CONDUIRE CE CAMION!

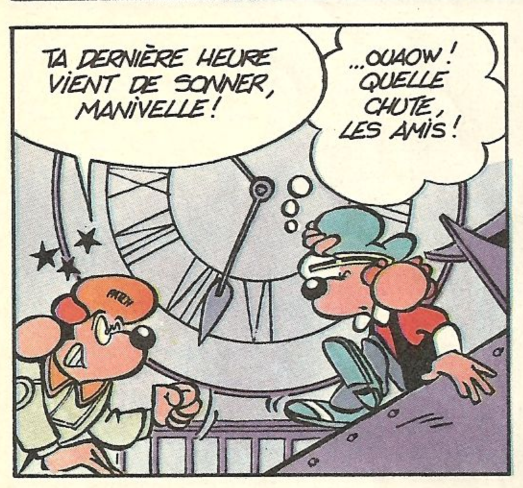

HUM! CE N'EST PAS ÉVIDENT!


CONDUITE EN ÉTAT D'IVRESSE! ?V!
JO! PAR PITIÉ!... ON VEUT DESCENDRE!...
DEMANDEZ À MANIVELLE, C'EST PAS MOI QUI CONDUIS!
FISH


NOM D'UNE CLÉ À MOLETTE!... VOILÀ QUI RISQUE DE COMPLIQUER LES CHOSES!

4











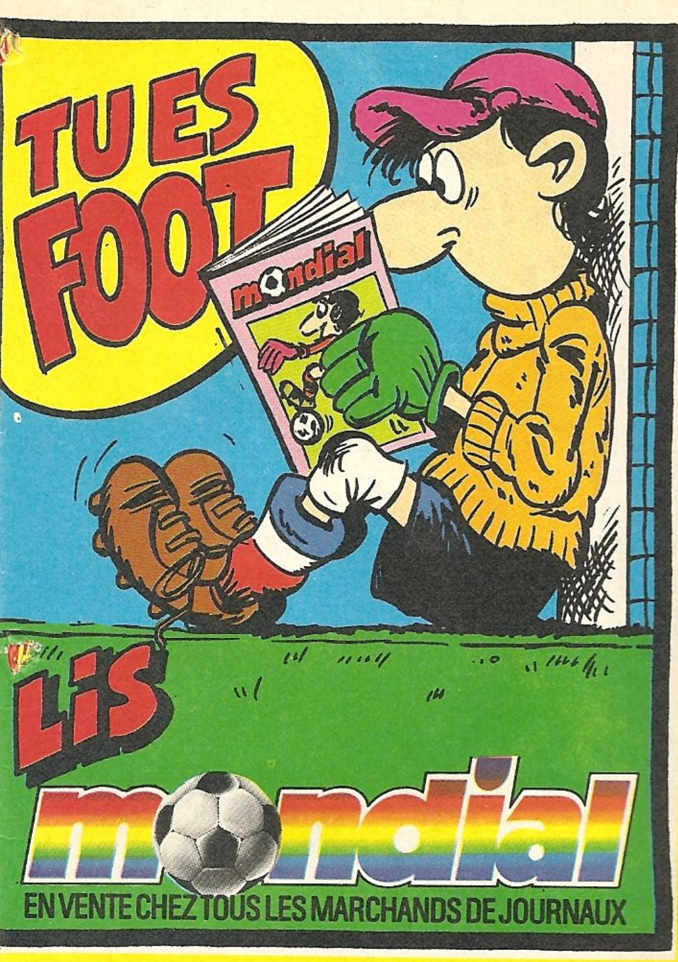


1978



5

FIN DE L'ÉPISODE



RÉSULTATS DU JEU-CADEAU

ICI ON GAGNE
30 SERPENTS

Paru dans LE NOUVEAU PIF N° 721.

RÉPONSES AUX QUESTIONS :

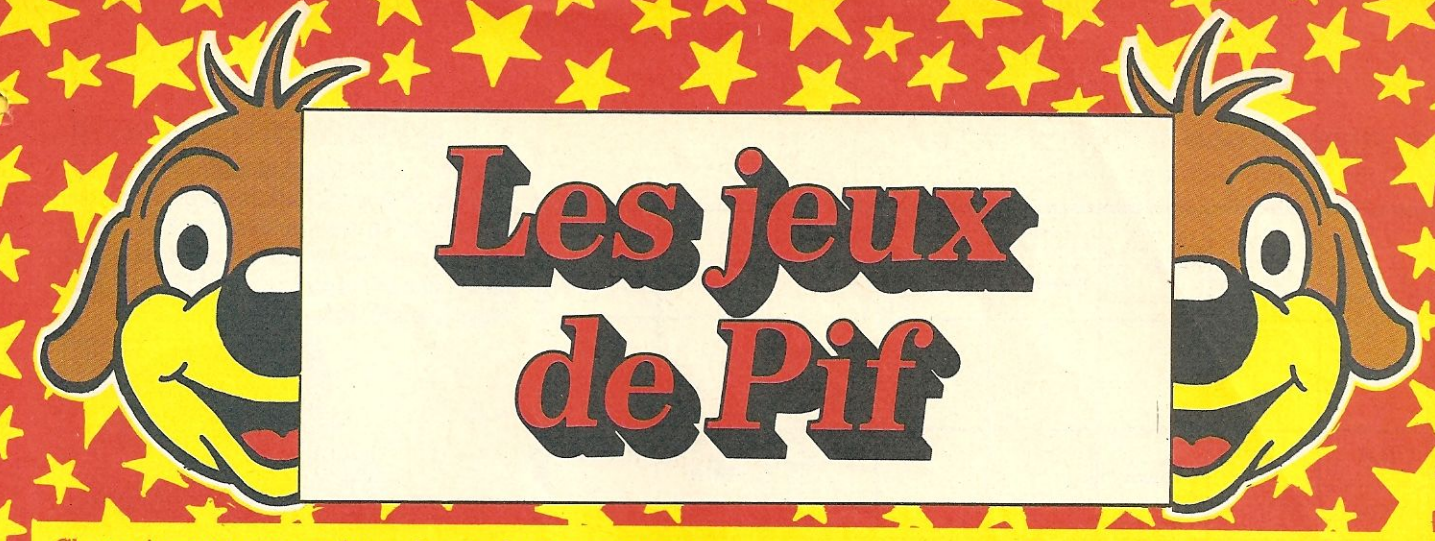
Question 1 : Les serpents sont BOA - NAJA - COBRA.

Question 2 : Liste type des dessins selon l'ensemble des réponses :
1 : F – 2 : A – 3 : I – 4 : E – 5 : H – 6 : D – 7 : K – 8 : L – 9 : G – 10 : B – 11 : C – 12 : J.

LISTE DES TRENTE GAGNANTS :

Véronique DESSON, 95100 Argenteuil – Daniel ARMANGAUD, 83560 Rians – Valérie GAILLARD, 37400 Amboise – Philippe DESSINOULIE, 16270 Roumazière – Olivier ROUVIÈRE, 76380 Canteleu – Pierre BURGET, 18510 Menetou – Tony MARESSA, 13110 Port-de-Bouc – Frédérique ROUSSEAU, 49000 Angers – Frédéric BOURRIAU, 85000 La Roche-sur-Yon – Eleovna BERGES, 60200 Compiègne – Aline BENEDETTI, 54920 Morfontaine – Alain GARY, 65720 Ennezat – Arnaut AUGIER, 16100 Cognac – Jean-Christophe EHLINGER, 57100 Thionville – Katia MARTIN, 57600 Stiring-Wendel – Fabien CIMAMONTI, 07000 Privas – Frédéric DUBOIS, 10500 Brienne-le-Château – Christophe BLANQUET, 16320 Ronsenac – Emmanuel DELAUNAY, 61100 Flers – Hervé POISSONNIER, 75011 Paris – Stéphane THIBERT, 25870 Châtillon-le-Duc – Hervé BOSSELUT, 79270 Le Vanneau – Jérôme CATALO, 81000 Albi – Carole SCHREINER, 54136 Bouxières-aux-Dames – Sébastien GRÉGOIRE, 60600 Fitz-James – Samuel LELLOUCHE, 95140 Garges – Jérôme BOURGEOIS, 61000 Alençon – Frédérique GRILLOT, 91100 Saintry-sur-Seine – Eric LÉDÉ, 75013 Paris – Vincent POTHIER, 86100 Chatellerault.


LE NOUVEAU
Pif
SPÉCIAL
SUPER GADGET
SOPHIE
LA PIEUVRE MAGIQUE
QUI TOURNEBOULE
SUR LES VITRES
+ UN
SUPER POSTER
GÉANT
D'HERCUL
En vente chez ton marchand de journaux 15 F



Chaque jeu porte un certain nombre de ● selon sa difficulté :
● faciles. ●● astucieux. ●●● champions.

Conception: Roger Dal

1. MAGIE À BULLES ●●

Tout est magie dans ce nouveau cahier de jeux! Et pour commencer, après avoir visité cette rue du Moyen Âge, où tout est vraiment étonnement et merveilleux (et peut-être sorcellerie...), rends à chacun la bulle qui lui appartient.

2. FLÉCHOPIF●●●

			Lui / désinfectant			Magicienne	
					Pays d'Asie / Cube		
Évite / Lien		Poème				Oiseau	
					En cuivre / Appel		
	Règle / Pour voter		Manqua		Mesure de Chine / Presque dix		
Ravagés / Note à l'envers		Gouffre / Quiconque					
		Mot Familier			■		■

3. JE BLAGUE

C'est Jean-Christophe Massé, 11170 Pezens, qui gagne cette semaine le concours de blagues, et qui va recevoir le magnifique jeu électronique WILDFIRE représenté ici.



Voici son histoire :

« Pourquoi arrives-tu tous les jours à l'école avec une demi-heure d'avance? demande l'instituteur à un élève pas très brillant.
– Parce que ma grand-mère a promis de me donner dix francs si j'étais le premier en classe... »

« Papa, tu peux me donner 50 francs?
– 40 francs? Pourquoi 30 francs? Qu'est-ce que tu veux faire avec 20 francs? 10 francs, c'est bien assez... Tiens, voilà 50 centimes! »

Fabrice Jouët,
Fleury-les-Aubray.

4. IDENTIFICATION●●

Max le magicien est moustachu; il porte un nœud papillon et une fleur à la boutonnière; en outre, ses chaussures sont claires. Lequel est Max?



5. MALADROIT MAGICIEN ●●

Le magicien est si maladroit, qu'il est chassé – pour « excès de colombes »! – par l'imprésario auquel il venait proposer ses tours. Vois-tu toutes les erreurs que cette petite scène contient?



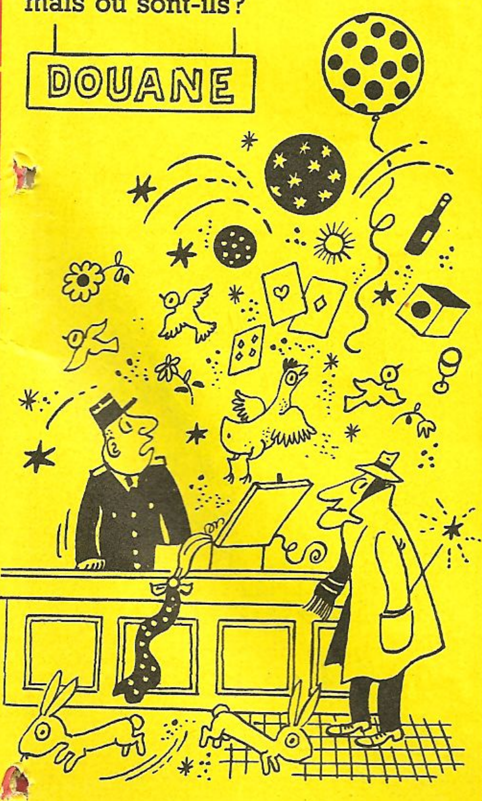
6. JEU À POINTS ●

Que sort-il de son chapeau? Relie les points numérotés, et tu le sauras!



7. DES RONDS EN DOUANE ●

Il y a des tas de cercles et de ronds dans cette histoire de douane. Oui, mais où sont-ils?



8. ●



corade *Color*

Ton dessin sera vraiment superbe si tu prends des crayons ou des feutres Corade pour colorier les cases.

Code des couleurs :
1 : bleu de Prusse – 2 : jaune – 3 : rose – 4 : noir – 5 : marron – 6 : rouge.

9. HUMOCHAÎNE●●

Il s'agit de former une chaîne continue de l'image A à l'image I, en passant par toutes les autres. Découvre l'ordre normal des images, sachant que chaque scène est liée par une petite ressemblance à celle qui la précède et à celle qui la suit.

A

Rendez-moi ma ceinture !...

B

Arrête !... arrête !...

C

Mon numéro n'est pas au point !

D

Un pigeon a disparu

E

OBJETS TROUVÉS

Et ça ?... c'est à vous ?

F

C'est très quelconque !

G

Pour moi, il y a un truc !...



I

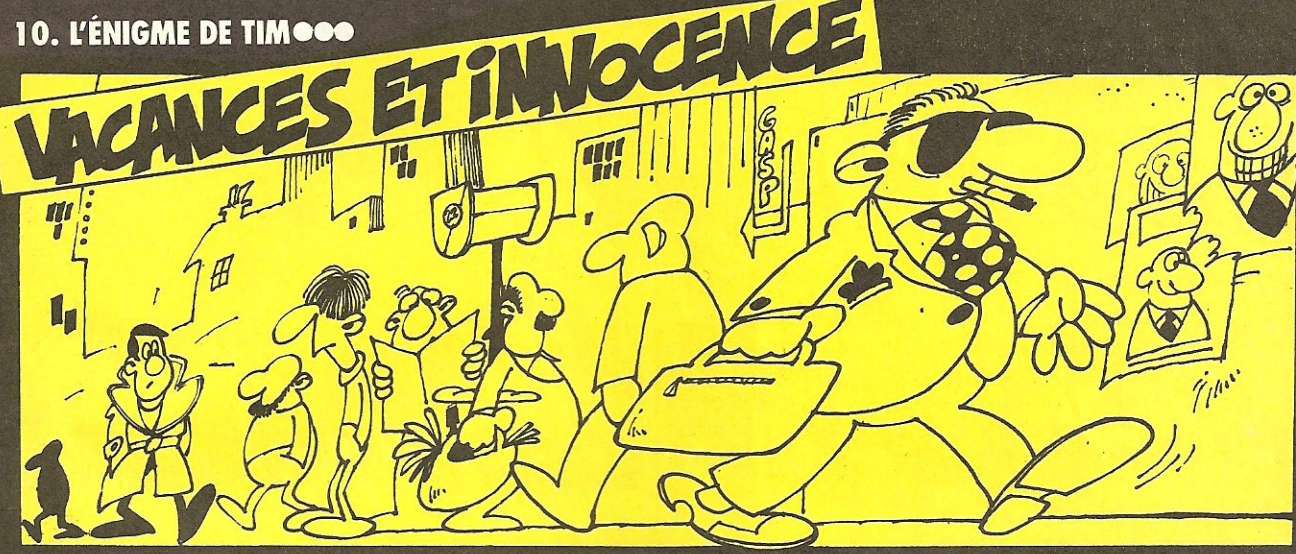
Moi ! je reste sceptique ...

Les énigmes de TIM

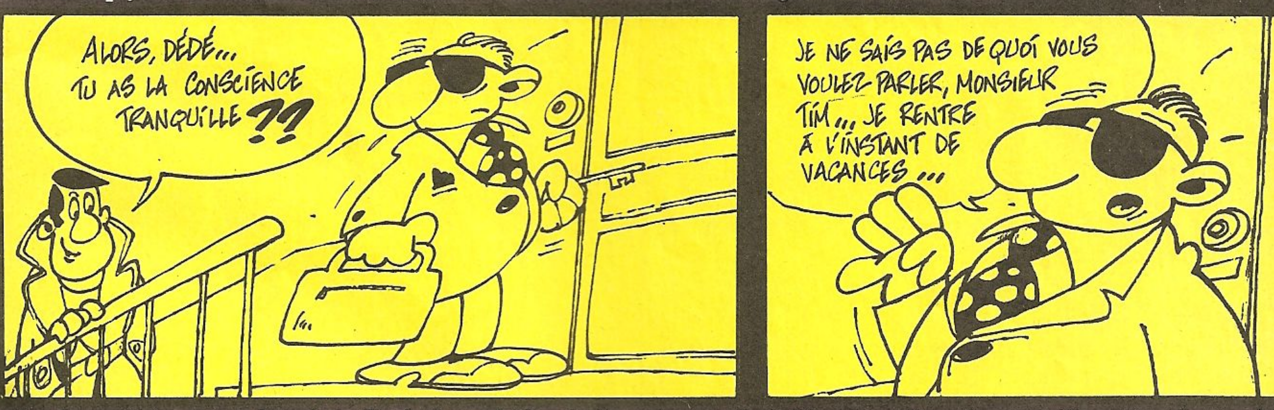
PAR DIRICK

10. L'ÉNIGME DE TIM●●●

VACANCES ET INNOCENCE



Tim soupçonne André Casse d'avoir commis un cambriolage la nuit dernière.



Tim le suit jusque chez lui. André se défend d'avoir cambriolé, en prétendant qu'il rentre juste de voyage.



Mais Tim a très vite la confirmation de ses soupçons... As-tu trouvé pourquoi?

SOLUTIONS

1. MAGIE À BULLES
1 – B; 2 – D; 3 – C; 4 – E; 5 – A; 6 – F.

2. FLÉCHOPIF
HORIZONTALEMENT : Il – Lapin – Dé – Ode – Elude – Cu – Té – S.O.S. – Li – Guéridon – Abîme – On – Tu – Dévastés.

VERTICALEMENT : Et – Od – Malle – Urne – Dé – Iode – Rata – Inde – Gibus – Di – Colombe – Mélusine.

4. IDENTIFICATION
Max est le magicien D.

5. MALADROIT MAGICIEN
Le nom d'un personnage déborde de l'affiche – La serrure est à côté de la porte – La valise a deux poignées – Les manches de l'imprésario sont différentes – Le téléphone ne repose pas sur le bureau – Un pied de la chaise est plus court – Les pans de l'habit du magicien sont différents – Et il a un pied plus court que l'autre.

7. DES RONDS EN DOUANE
Deux dans le mot « douane » – Le rond du soleil – Trois ballons – 10 ronds dans un ballon – Les yeux des lapins – Les têtes des oiseaux – Le point du dé – Le nœud du foulard – Le verre – Le cœur noir de la fleur – L'œil de la poule... Et peut-être y en a-t-il d'autres!

9. HUMOCHAÎNE
A et D : la fumée – D et G : la fleur – G et B : l'étoile – B et E : la lavallière – E et H : la canne – H et C : le collier – C et F : le gibus (chapeau haut-de-forme qui peut se replier) – F et I : la baguette.

10. L'ÉNIGME DE TIM
André Casse ment lorsqu'il prétend rentrer de vacances. S'il était parti un mois, comme il le dit, la bassine où goutte un robinet... aurait débordé depuis longtemps! De plus, qui aurait nourri le poisson rouge pendant ce temps?

11. JEU D'OMBRES
Les boucles d'oreilles de la magicienne – les doigts de ses mains – son pied par rapport à la boîte – celle-ci a perdu son couvercle – les plis du voile – les cheveux du magicien – sa manche n'a pas de festons – sa ceinture a des franges.

12. LES INTRUSES
A – L'intruse est la 3e, la seule qui ne fasse pas partie d'une paire.
B – La 4e n'est pas alignée au même niveau que les autres.
C – La 3e, seule, porte une consonne.
D – La 4e est un peu plus grosse que les autres.

11. JEU D'OMBRES●●
Quelles sont les différences entre le numéro de magie et son ombre sur le fond de la scène?



LES JEUX EN COULEUR DE: smarties

12. LES INTRUSES●●



Dans chacune des rangées de ces pastilles SMARTIES, il y a une intruse; c'est-à-dire, une pastille différente, par un certain point, de toutes les autres.
Quelle est l'intruse dans chaque rangée?

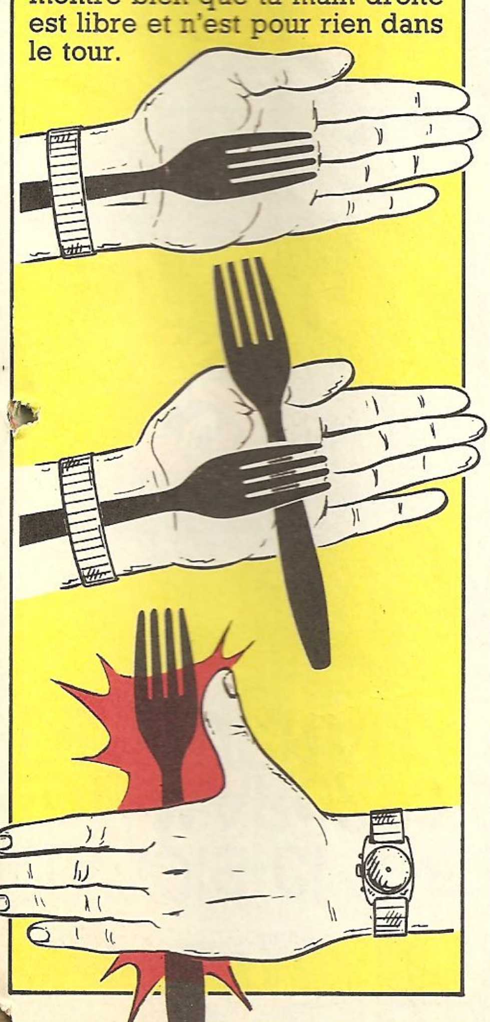

C'EST CHOUETTE!
CE MOIS-CI CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX
GRAND JEU PRIMÉ
GAGNEZ 1 BATTERIE ELECTRONIQUE
ou l'un des 10 mini-orgues
LE NOUVEAU Pif
SPÉCIAL
100% COMIQUE
et son gadget
10 F
Pif POCHE
SPECIAL JEUX
MOTS CROISES
CASSE-TETE
BULLES
DIFFERENCES
LABYRINTHES
20 GRILLES FLECHES
MOTS PERDUS
GRILLES FLECHES
TESTS
ENIGMES
JEUX A POINTS
GRAND JEU PRIMÉ
GAGNEZ 1 BATTERIE ELECTRONIQUE
9F HORS SERIE JEUX

UELQUES TOURS DE MAGIE

propose en plus des trois casse-tête que je t'ai offerts, quelques tours de magie...

LA FOURCHETTE FANTÔME

Pour réaliser ce tour, tu as besoin de deux fourchettes. Dissimule l'une des deux fourchettes dans ta main gauche, de manière à ce qu'elle dépasse de ta manche jusqu'à la moitié de la paume. Ton bracelet-montre, ou à défaut un élastique bien tendu, la maintient sur le côté intérieur de ton bras. Tu glisses alors la deuxième fourchette entre la main et la fourchette collée. Tiens-toi bien face à ton public quand tu réalises ce tour, et montre bien que ta main droite est libre et n'est pour rien dans le tour.



LE FOULARD QUI OBÉIT AU DOIGT ET À L'ŒIL

Pour terminer en beauté ta prestation de magicien, voici un tour qui demande beaucoup de doigté, mais qui enthousiasmera ton entourage.

Avant toute chose, procure-toi un foulard assez grand et de texture souple.

Tiens ton foulard, une extrémité dans la main gauche et l'autre dans la main droite.

Croise une première fois, puis une seconde. (Observe bien les dessins.)

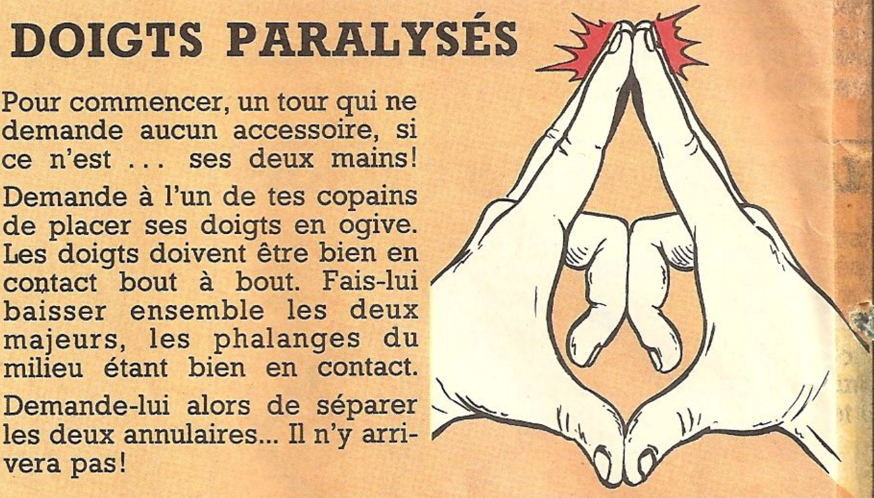
Tu noues alors simplement les deux bouts.

Puis, tu serres bien et tu lâches les extrémités. Maintenant, tu simules une forte concentration, et tu annonces que tu vas ordonner au nœud de disparaître. Tu tires doucement de part et d'autre du nœud, et le nœud disparaît. Il ne te reste plus qu'à déplier le foulard... et à saluer!



ET MAINTENANT QU

Si tu veux organiser une après-midi spectacle chez toi, je te



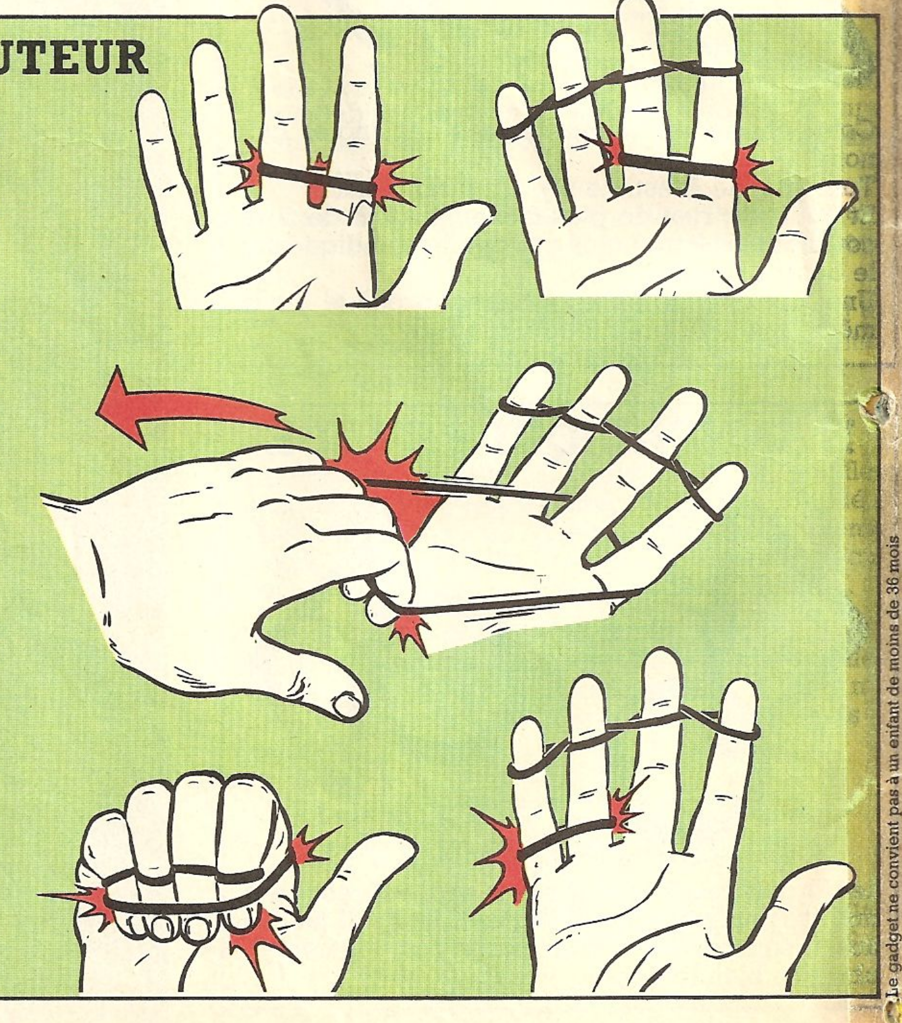
LES DOIGTS PARALYSÉS

Pour commencer, un tour qui ne demande aucun accessoire, si ce n'est ... ses deux mains!

Demande à l'un de tes copains de placer ses doigts en ogive. Les doigts doivent être bien en contact bout à bout. Fais-lui baisser ensemble les deux majeurs, les phalanges du milieu étant bien en contact.

Demande-lui alors de séparer les deux annulaires... Il n'y arrivera pas!

L'ÉLASTIQUE SAUTEUR



Voici maintenant un tour facile à réaliser et qui impressionnera plus d'un de tes copains.

Comme matériel, tu as besoin de deux élastiques : un grand et un petit.

Placé sur deux doigts de la main, un élastique va, comme par magie, disparaître et réapparaître sur deux autres doigts.

Prends le petit élastique et place-le sur l'index et le majeur de ta main droite ouverte. Prends ensuite l'autre élastique, le grand, et intercale-le sur l'extrémité de chaque doigt, à l'exception du pouce.

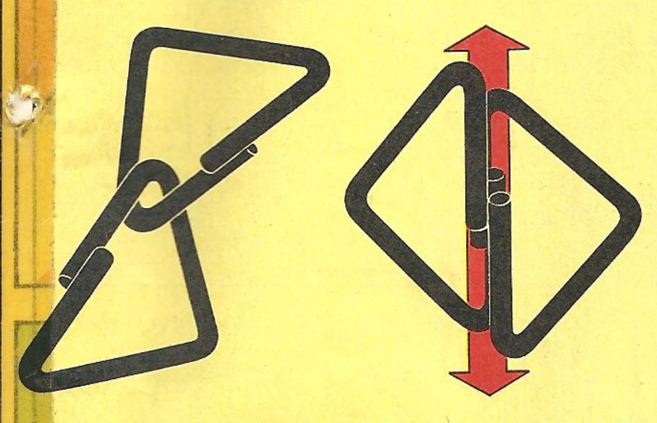
Avec ta main gauche, tire sur le petit élastique afin de pouvoir refermer ta main droite en plaçant tous les doigts, sauf le pouce, dans la boucle qu'il forme.

Ta main gauche lâche l'élastique. Présente alors à ton public ta main droite, que tu ouvres. L'élastique, maintenant, se trouve sur deux autres doigts! Et pourtant, le grand élastique n'a pas été enlevé!

CASSE-TÊTE

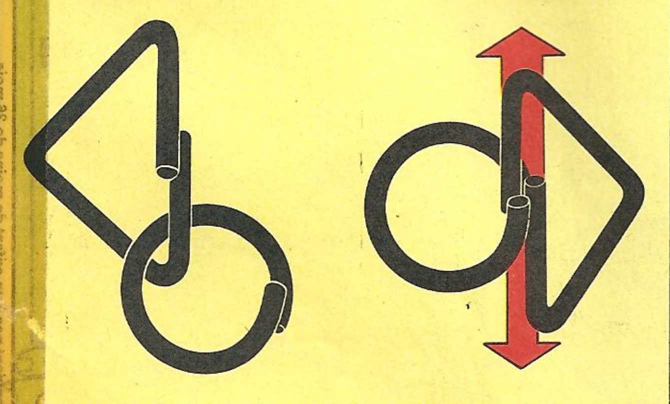
Ces trois gadgets faciles à transporter – ils tiennent aisément dans l'une de tes poches – te permettront de lancer des défis autour de toi! Et crois-moi, si tes copains n'ont pas lu le *Pif*, ils ne trouveront pas facilement la solution!

LES TRIANGLES CHINOIS



Comment arriver à séparer ces 2 triangles chinois?
Tonnerre de Brest!, je n'y arriverai jamais!
Et pourtant, rien de plus facile... Il suffit de faire coulisser les 2 triangles comme il est indiqué sur le dessin.
Une fois que tu les as séparés, procède de la même manière pour les raccrocher.

L'ANNEAU QUI S'ÉVADE



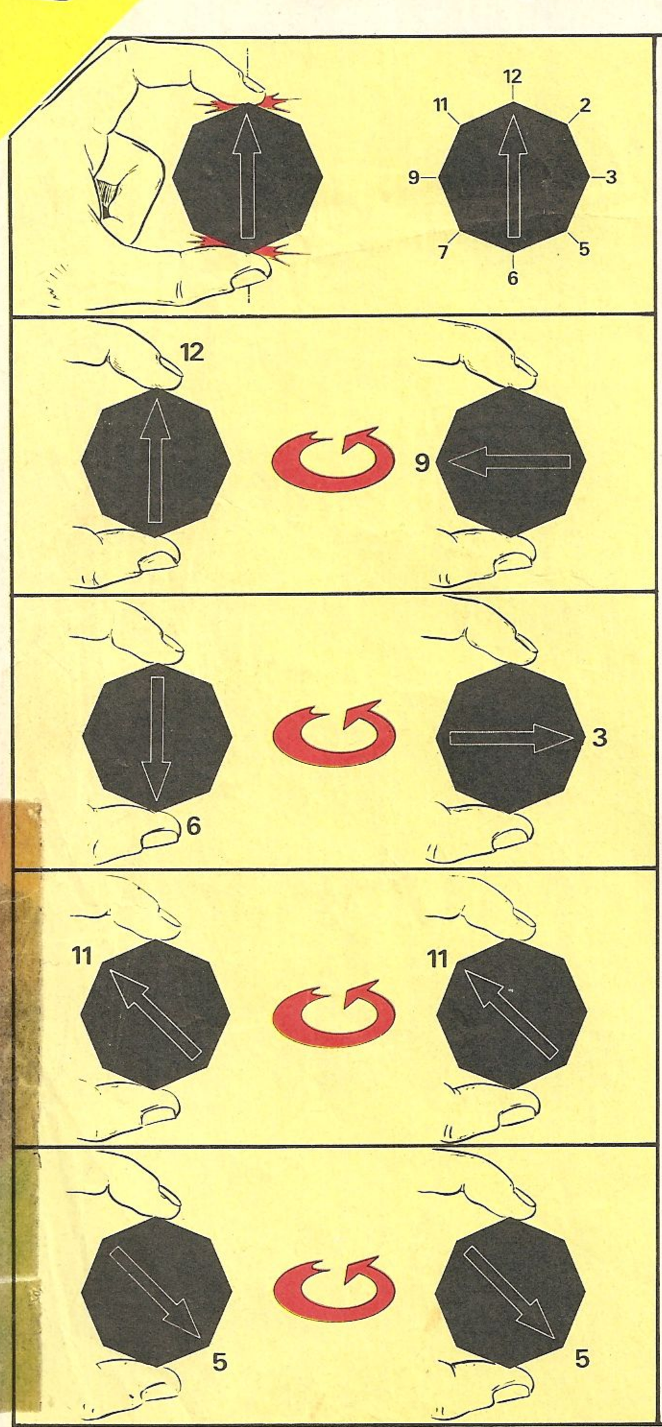
Le dernier casse-tête que je te propose, est de la même famille que les triangles chinois. Il faut, là aussi, séparer les 2 éléments. Pour y parvenir, observe bien le dessin.

ton gadget

EXCEPTIONNEL!

TROIS GADGETS

Faites bouillir la marmite! Va y avoir de la cervelle en ébullition! Cette semaine, place aux casse-tête! Tous les fanas, les mordus, les cinglés du casse-tête, vont se régaler... Car, ce n'est pas un gadget que je vous propose, mais trois!



LE CADRAN MYSTÉRIEUX

Le cadran possède 8 côtés et 8 pointes. Sur chacune de ses 2 faces se trouve une flèche. Pour réaliser ce tour, il faut imaginer que tu as entre les doigts une petite horloge.
Ici, le cadran indique 12 heures. Il est très important de le tenir entre le pouce et l'index d'une même main, les doigts étant positionnés à 12 et 6 heures.

COMMENT JOUER AU CADRAN MYSTÉRIEUX?

Tiens bien entre tes doigts le cadran, et annonce à ton public que tu es capable de modifier l'heure d'une face sur l'autre, uniquement en soufflant sur ce cadran.

Le cadran indique 12 heures... Hop! Je souffle dessus, je le retourne... Il indique maintenant 9 heures.

Le cadran indique maintenant 6 heures... Hop! Je souffle dessus, je le retourne... Il indique maintenant 3 heures.

Une fois que tu as fait ces deux démonstrations, tu vas tester ton public.
Le cadran indique 11 heures... Fais souffler quelqu'un de ton auditoire... Hop! Il a soufflé... Retourne le cadran... Tiens, il indique la même heure : 11 heures. Bizarre, bizarre! Ton interlocuteur n'a pas été capable de modifier l'heure...

Donne-lui une nouvelle chance!
Le cadran indique 5 heures... Tu le fais re-souffler dessus... Hop! Tu retournes le cadran... C'est à n'y rien comprendre, le cadran indique toujours 5 heures!

ALORS, QUEL EST LE SECRET DU CADRAN MYSTÉRIEUX?

La flèche indique toujours la même heure des deux côtés du cadran, uniquement à 11 heures et à 5 heures.



EDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 - Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR - Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Hélène BRAYE - Robert ANDREUCCI - Numéro de Commission Paritaire : 57.826 - Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse - Dépôt légal : mai 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n°7298, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547
2806